64'er

John Mihalik

35 ausgesuchte Spiele für Ihren COMMODORE 64



Wort-, Brett- und Automatenspiele mit Farbe, Grafik und Sound. Alle Listings in BASIC zum Eintippen.



Ein Markt & Technik Buch



35 ausgesuchte Spiele für Ihren Commodore 64



John Mihalik

35 ausgesuchte Spiele für Ihren Commodore 64

Wort-, Brett- und Automatenspiele mit Farbe, Grafik und Sound.
Alle Listings in BASIC zum Eintippen.

Deutsche Übersetzung:
A. Schuster M.A.
Doris Packulat

Markt & Technik Verlag

CIP-Kurztitelaufnahme der Deutschen Bibliothek

Mihalik, John:
35 [Fünfunddreißig] ausgesuchte Spiele für Ihren Commodore 64: Wort-, Brett- und Automatenspiele mit Farbe, Grafik u. Sound — alle Listings in BASIC zum Eintippen / John Mihalik.
Dt. Übers.: Doris Packulat, A. Schuster M.A. —
Haar bei München : Markt-und-Technik-Verlag, 1984. —
(64er)
Einheitssacht.: Thirty-five amazing games for your Commodore 64 <dt.>
ISBN 3-89090-064-X

Titel der amerikanischen Originalausgabe
»35 Amazing Games For Your Commodore 64«
by John Mihalik
ISBN 0-89586-316-2

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4

88 87 86

ISBN 3-89090-064-X

Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz Rauner
Zeichnungen: Werner Klöck
Druck: Jantsch, Günzburg
Printed in Germany

INHALTSVERZEICHNIS



EINFÜHRUNG

Computer machen Spaß! Von dieser Tatsache will Sie dieses Buch überzeugen. Auch wenn Sie Ihren Computer bisher nur für berufliche Zwecke benutzten, sollten Sie seine Fähigkeiten entdecken, Ihnen Stunden spannender und herausfordernder Unterhaltung zu bereiten! Computerspiele erweitern die Möglichkeiten des Heim-computing um diese neue Dimension.

DIE 35 SPIELE DIESES BUCHES

Andere Bücher für Computerspiele geben Ihnen lediglich kurze Programme an die Hand und verlangen von Ihnen, daß Sie Punktwertung, Grafiken und andere wichtige und interessante Details selbst hinzufügen. Dieses Buch ist ganz anders. Es enthält 35 komplette farbige Spiele, mit Grafiken, Ton, Spieleranweisung und Punktewertung.

Zusätzlich zur Programmauflistung sind jedem der Spiele Vorschläge für mögliche Programmänderungen beigefügt. Sie sollten zuerst das ganze, betriebsbereite Spiel eingeben und es in seiner Grundversion spielen, so wie es ist. Wenn es Ihnen Spaß macht, können Sie das Spiel dann variieren.

Die Grundelemente der Programmierung in BASIC werden in diesem Buch nicht erklärt, denn wir gehen davon aus, daß Sie bereits entsprechende Programmierbücher besitzen. Dieses Buch bietet Ihnen vielmehr eine große Vielfalt an spannenden und unterhaltsamen Spielprogrammen, die auch laufen!

Die Spiele sind in drei Gruppen unterteilt: Automatenspiele, Brettspiele und Lernspiele. Die erste Gruppe ist mit beweglichen Grafiken ausgestattet, wie Sie Ihnen von Videospielen her bekannt ist. Die Spiele der zweiten Gruppe enthalten Puzzel und Logikspiele, wie z.B. "Tip-Tap-Zehenspitze", die Sie herkömmlicherweise auf einem Spielbrett oder auf dem Tisch spielen. Die dritte Gruppe, die die Lernspiele umfaßt, enthält lustige Wort- und Zahlenspiele für Kinder und ältere Computerfans.

Wie wird gespielt?

Jedes Spiel in diesem Buch beginnt mit einer Beschreibung der Spielregeln, der Bildschirmanzeige, des Spielziels, der Punktwertung und der Tasten, die Sie benutzen müssen und es gibt Auskunft über die Spieleranzahl. Überspringen Sie diesen Teil nicht, sondern lesen Sie ihn sogfältig durch.

Danach können Sie die Programmauflistung in Ihren Computer eingeben. Wenn Sie Tippfehler bei der Eingabe machen - und die werden Ihnen ganz bestimmt unterlaufen - wird das Spiel wahrscheinlich nicht wie geplant ablaufen; vielleicht läuft es überhaupt nicht. In diesem Fall müssen Sie die Fehler suchen, die Sie gemacht haben, und sie verbessern.

Wenn Sie ein Spiel eine zeitlang gespielt haben und es Ihnen gefällt, können Sie es auf einer Diskette oder einem Band speichern; ansonsten müssen Sie das Spiel jedesmal neu eingeben, wenn Sie es spielen wollen.

Wie werden die Spiele variiert?

Kennen Sie ein Spiel bereits sehr gut, dann können Sie sich überlegen, wie Sie es variieren oder verbessern können. Die angegebenen Variationsmöglichkeiten sollen Ihnen Anregungen geben, wie Sie ein Spiel vereinfachen, komplizierter machen, beschleunigen oder verlangsamen können oder wie Sie es mit neuen Daten abwandeln können. Es sind jeweils nur einige der Möglichkeiten angegeben. Viel Spaß beim Experimentieren!

Obwohl dieses Buch keine Programmieranleitung ist, wird Ihnen die Abwandlung der Spiele doch helfen, mehr über das Programmieren in BASIC zu erfahren. Wenn Sie noch mehr wissen wollen, empfehlen wir Ihnen das Buch "BASIC mit dem Commodore 64" von Edward H. Carlson, dessen deutsche Ausgabe ebenfalls im Verlag Markt & Technik (MT 657) erschienen ist. BASIC ist eine ausgezeichnete, vielseitige und leicht verständliche Programmiersprache. Die An-

weisungen sind in einfachstem Englisch gehalten, und die Regeln sind logisch und unkompliziert.

Selbst wenn Sie BASIC noch nicht beherrschen, werden Ihnen die in diesem Buch aufgeführten Spiele viel Vergnügen bereiten. Verfügen Sie bereits über BASIC-Kenntnisse, um so besser! Dieses Buch kann für Sie auf jeden Fall zu einem Sprungbrett für eigenen, kreativen Programmierspaß werden.

WAS SIE FÜR DEN GEBRAUCH DIESES BUCHES BENÖTIGEN

Die Spiele in diesem Buch sind speziell für den Commodore 64 geschrieben. Keines der Spiele benötigt viel Speicherplatz. Damit bleibt Ihnen genügend Speicherkapazität, um jedem der Programme einige persönliche Details und Abwandlungen hinzuzufügen.

Weitere Geräte

Sie benötigen einen Schwarz-Weiß- oder einen Farbbildschirm. Ausserdem empfehlen wir Ihnen, zur Abspeicherung der Spiele ein Diskettenlaufwerk oder einen Kassettenrecorder zu benutzen. Auf diese Weise brauchen Sie die Spiele nicht jedesmal neu einzugeben, wenn Sie sie wieder spielen wollen.

Einige der Automatenspiele sollten mit einem Steuerknüppel gespielt werden. Dieses preisgünstige Zubehörteil gestaltet die Spiele noch spannender und unterhaltsamer.

HINWEISE ZUM PROGRAMMAUSDRUCK

Alle Programme des vorliegenden Buches wurden von den Übersetzern auf dem Commodore 64 ausgetestet. Um Fehler beim Druck zu vermeiden, wurden die Originalausdrucke der Programmlistings wiedergegeben. So erscheint beispielsweise der Tastendruck <CLR HOME> innerhalb einer Print-Anweisung als inverses 'S' im Programmausdruck.

In der Tabelle auf der folgenden Seite finden Sie einen Programmausdruck der Grafikzeichen, die für bestimmte Tastenkombinationen nicht aus der Commodore-Tastatur ersichtlich sind. So bedeutet beispielsweise die Tastaturkombination <CTRL-BLK> daß die CTRL- und die BLK-Taste gleichzeitig gedrückt werden müssen. Die Commodore-Taste wird als <COMD> abgekürzt.

Bei der Eingabe der Programme ist es unbedingt erforderlich, daß die Anzahl der Grafik- bzw. Leerzeichen so eingehalten wird, wie sie im Programmausdruck angegeben ist. Um eine einfache Kontrolle darüber zu erhalten, finden Sie nachfolgend ein "Lineal" abgedruckt, mit dem die Anzahl der Zeichen im Programmlisting ausgezählt werden kann. Wenn Sie es ausschneiden oder kopieren, können sie es zwischen die Anführungszeichen legen und die Anzahl ausrechnen.

```
READY.

100 REM LINEAL
200 PRINT"LLLLLLLLLLLLLLLLLLLL
300 PRINT"12345678901234567890
400 PRINT"        10        20

READY.
```

TASTENKOMBINATIONSTABELLE

DRUCKBILD **ZU BETAETIGENDE TASTEN**

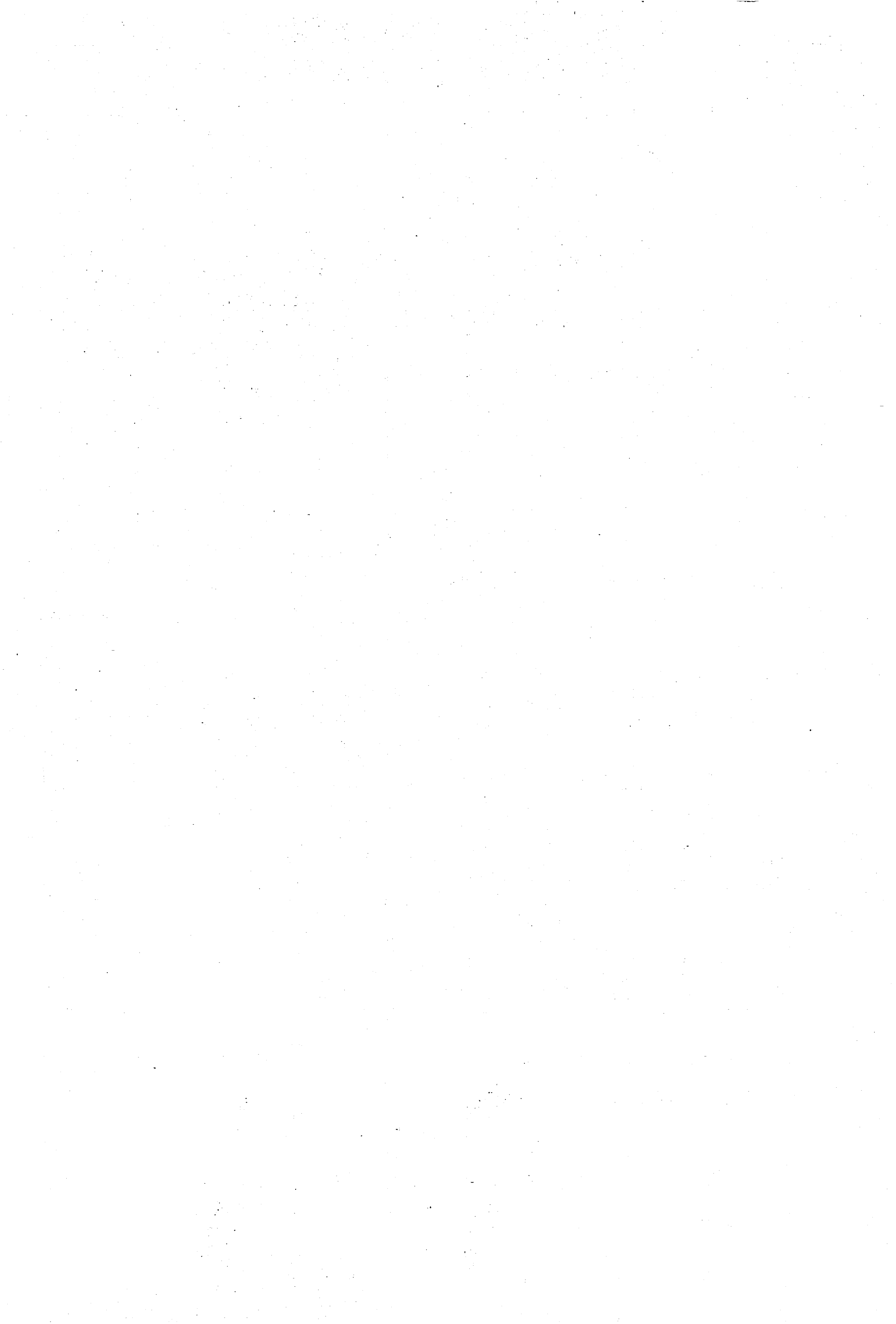
```
READY.

20 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CURSOR NACH UNTEN> 10 MALGEDRUECKT
30 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CURSOR NACH OBEN> 10 MAL GDRUECKT
40 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CURSOR NACH RECHTS> 10 MAL GEDRUECKT
50 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CURSOR NACH LINKS> 10 MAL GEDRUECKT
60 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CLR HOME> 10 MAL GEDRUECKT
70 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <SHIFT-CLR HOME> 10 MAL GEDRUECHT
80 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CTRL-RVS ON> 10 MAL GEDRUECKT
90 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CTRL-RVS OFF> 10 MAL GEDRUECKT
100 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CTRL-BLK> 10 MAL GEDRUECKT
110 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CTRL-WHT> 10 MAL GEDRUEKT
120 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CTRL-RED> 10 MAL GEDRUECKT
130 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CTRL-CYN> 10 MAL GEDRUECKT
140 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CTRL-PUR> 10 MAL GEDRUECKT
150 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CTRL-GRN> 10 MAL GEDRUECKT
160 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CTRL-BLU> 10 MAL GEDRUECKT"
170 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CTRL-YEL> 10 MAL GEDRUECKT
200 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <COMD-1> 10 MAL GEDRUECKT
210 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <COMD-2> 10 MAL GEDRUECKT
220 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <COMD-3> 10 MAL GEDRUECKT
230 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <COMD-4> 10 MAL GEDRUECKT
240 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <COMD-5> 10 MAL GEDRUECKT
250 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <COMD-6> 10 MAL GEDRUECKT
260 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <COMD-7> 10 MAL GEDRUECKT
270 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <COMD-8> 10 MAL GEDRUECKT
300 PRINT"[illegible]" :REM FUNKTIONSTASTE <F 1> 10 MAL GEDRUECKT
310 PRINT"[illegible]" :REM FUNKTIONSTASTE <F 2> 10 MAL GEDRUECKT
320 PRINT"[illegible]" :REM FUNKTIONSTASTE <F 3> 10 MAL GEDRUECKT
330 PRINT"[illegible]" :REM FUNKTIONSTASTE <F 4> 10 MAL GEDRUECKT
340 PRINT"[illegible]" :REM FUNKTIONSTASTE <F 5> 10 MAL GEDRUECKT
350 PRINT"[illegible]" :REM FUNKTIONSTASTE <F 6> 10 MAL GEDRUECKT
360 PRINT"[illegible]" :REM FUNKTIONSTASTE <F 7> 10 MAL GEDRUECKT
370 PRINT"[illegible]" :REM FUNKTIONSTASTE <F 8> 10 MAL GEDRUECKT

READY.
```

Ein Duplikat dieser Tabelle finden Sie am Ende dieses Buchs. Sie können es ausschneiden und auf ein Stück starke Pappe kleben. Auf diese Weise haben Sie diese Zuordnungstabelle bei der Eingabe der Programmzeilen immer zur Hand.

Automatenspiele



STROMSCHNELLEN

Sie fahren in Ihrem Kajak einen windungsreichen Fluß stromabwärts. Je weiter Sie Ihre Fahrt führt, desto reißender und tückischer wird der Fluß. Dieses schnelle Spiel verlangt Konzentration und Geschicklichkeit. Benutzen Sie den Steuerknüppel oder die Tasten < und > , um in Ihrem Kajak mit den Paddeln den richtigen Kurs zwischen den Ufern zu halten. Sollten Sie mit dem Boot zerschellen, werden die Punktzahl und ein entsprechender Kommentar angezeigt. Betätigen Sie jede beliebige Taste zum Neustart oder benutzen Sie RUN/STOP, wenn Sie aufhören wollen.

Hinweis: Die Zeile 220 beinhaltet einen besonderen Trick, der das Rückwärtsrollen der Bildschirmanzeige verursacht.

Variation 1

Der Fluß wird noch windungsreicher, wenn Sie den Wert der Variablen A in Zeile 120 erhöhen (der Maximalwert beträgt 0.5) und den Wert der Variablen B verringern (der Minimalwert beträgt 0.5)

Variation 2

Verändern Sie den Kommentar in den Zeilen 350 bis 380.

Stromschnellen



```
READY.

100 REM STROMSCHNELLEN
110 HS=0: GOTO 420
120 R$="▒▒        ":R=18:D=0:S=1024:CO=55296:L=1924:A=.4:B=.7
130 PRINT"▒":POKE 53281,13
140 FOR X=1 TO 23: PRINT TAB( R)R$ : NEXT
150 SO=54272: FOR Z=SO TO SO+24: POKE Z,0: NEXT Z: POKE SO+5,31
155 POKE SO+6,13: POKE SO+24,15
160 POKE SO+1,65: POKE SO,227: POKE SO+4,129:K= RND (4)
165 IF R<8 THEN K=K+.1
170 IF K<A AND R>1 THEN R=R-1
180 IF R>30 THEN K=K-.1
190 IF K>B AND R<38- LEN (S$) THEN R=R+1
200 PRINT "▒▒" TAB( INT ( RND (8)*39))"▒*"
210 PRINT"▒▒" TAB( R)R$
220 PRINT "▒▒██": POKE 218,156
230 POKE L+40,160
240 JY= PEEK (56320):JY=15-(JY AND 15): IF JY=0 THEN JY= PEEK (56321)
245 JY=15-(JY AND 15)
250 IF PEEK (197)=47 OR (JY<7 AND JY>3) THEN L=L-1
260 IF PEEK (197)=44 OR (JY>7 AND JY<11) THEN L=L+1
270 IF PEEK (L)<>160 THEN 320
280 POKE L,193:D=D+.5: IF D>HS THEN HS=D
290 PRINT "▒█PUNKTE:" STR$ (INT (D))+" MAXIMUM:" STR$ (INT (HS))+" "
300 IF D/50= INT (D/50) AND D<201 THEN R$= LEFT$ (R$, LEN (R$)-1)
310 POKE SO+4,128: GOTO 160
320 POKE L,90: FOR T=1 TO 2000: NEXT T
330 PRINT "▒█PUNKTE:" STR$ (INT (D))+" "
340 IF D>HS THEN HS=D
```

```
350 IF D<=50 THEN PRINT"IHRE PADDEL MUESSEN GEBROCHEN SEIN"
360 IF D<=200 AND D>50 THEN PRINT"AN EINEN AST GEFAHREN, BESCHAEDIGT"
370 IF D<=300 AND D>200 THEN PRINT"SIE MUESSEN EINE OTTER SEIN"
380 IF D>300 THEN PRINT"ICH SEHE,SIE HABEN   DAS SCHON OEFTER GESPIELT"
390 PRINT:PRINT"DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM NEUSTART":POKE 198,0
400 GET Q$: IF Q$="" THEN 400
410 GOTO 120
420 PRINT "♥": PRINT "ACHTUNG! STROMSCHNELLEN!!!": PRINT
430 PRINT:PRINT"SIE GERATEN IN DIE STROMSCHNELLEN IN       IHREM KAJAK."
440 PRINT:PRINT "FUEHREN SIE DIE PADDEL MIT DEM STEUERKNUEPPEL  "
445 PRINT"ODER MIT DEN <>TASTEN."
450 PRINT:PRINT "BLEIBEN SIE ZWISCHEN DEN UFERN.": PRINT
455 PRINT"DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM STARTEN."
460 POKE 198,0
470 GET Q$: IF Q$="" THEN 470
480 GOTO 120

READY.
```



NACHTHIMMEL

Es wird allerhöchste Zeit, daß Sie sich gegen die Angreifer aus dem All verteidigen! Sie kommen gerade auf Sie zu und werden immer größer. Die Entfernung ist durch die Größe des sich nähernden Angreifers bestimmt; je größer er ist, desto näher ist er da. Gelingt es Ihnen nicht, den Angreifer abzufangen, wird er Sie zerschmettern.

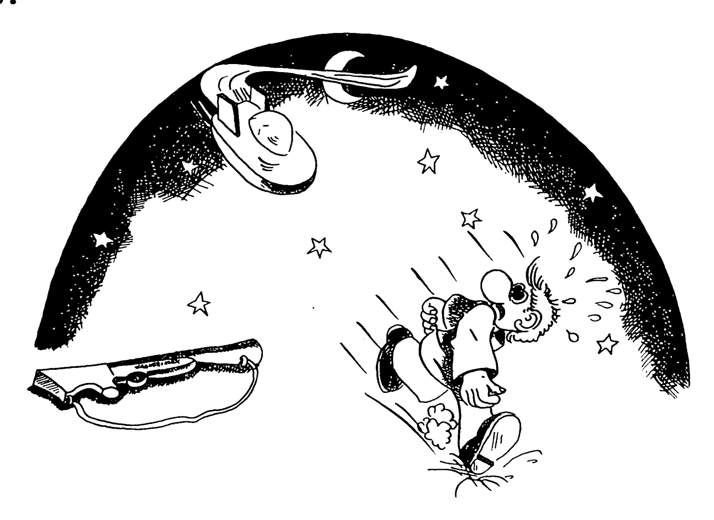
Ihr Fadenkreuz können Sie mit Hilfe des Steuerknüppels oder mit der Cursortaste bewegen. Zum Feuern müssen Sie den Schießknopf an Ihrem Steuerknüppel oder die Leertaste auf der Tastatur betätigen.

Variation 1

Variieren Sie den Startbereich durch Veränderung von SR=2000 in Zeile 140.

Variation 2

Variieren Sie den Bereich, in welchem der Angreifer größer wird, durch Veränderung von RA < 1000 in Zeile 170 und RA < 1000 in Zeile 180.



Nachthimmel

```
READY.

100 REM NACHTHIMMEL
110 DIM D(15): GOSUB 510
120 PRINT "♥"
130 FOR X=55296 TO 56296: POKE X,1: NEXT X
140 S=0:SR=2000
150 RA=SR:R=1
155 FOR X=55296 TO 56295: POKE X,1: NEXT X
160 EL=1144+ INT ( RND (8)*800):AL=1524:AC=43
170 FOR X=0 TO 4: POKE EL+X,32: NEXT X:RA=RA-10: IF RA<1500 THEN R=2
180 IF RA<1000 THEN R=3
190 D= INT ( RND (8)*16):K=EL+D(D): IF K>1144 AND K<1944 THEN EL=K
200 IF RA<10 THEN 390
210 POKE AL,32: FOR X=0 TO 4: POKE EL+X,EC(R,X): NEXT X
220 K=PEEK (197):J= PEEK (653)
230 PRINT "▒▒    PUNKTE=" STR$ (S)+"          BEREICH=" STR$ (RA)+"  "
240 JY= PEEK (56321):FI=JY AND 16:JY=15-(JY AND 15)
250 POKE AL,32:IF AL>1104 AND(JY=1 OR JY=5 OR JY=9 OR(K=7 AND J=1))THEN AL=AL-40
260 IF AL<1945 AND (JY=2 OR JY=6 OR JY=10 OR (K=7 AND J=0)) THEN AL=AL+40
270 IF AL>1104 AND ((JY>3 AND JY<7)OR (K=2 AND J=1)) THEN AL=AL-1
280 IF AL<1945 AND (JY>7 OR (K=2 AND J=0)) THEN AL=AL+1
290 IF FI>0 THEN 320
300 POKE SO+5,1: POKE SO+6,9: POKE SO+24,15
310 POKE SO+1,5: POKE SO,235: POKE SO+4,129: POKE SO+4,128
320 IF PEEK (AL)<>32 AND (FI=0 OR K=60) THEN 340
330 POKE AL,AC: GOTO 170
340 POKE N,7:S=S+RA: IF SR>200 THEN SR=SR-100
350 FOR LO=SO TO SO+24: POKE LO,0: NEXT
360 POKE SO+5,1: POKE SO+6,15: POKE SO+24,15
370 POKE SO+1,5: POKE SO,235: POKE SO+4,129: POKE SO+4,128
380 FOR T=1 TO 3000: NEXT T: POKE N,0: PRINT "♥": GOTO 150
390 POKE N-1,2: POKE N,7: PRINT "♥▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒          ***GETROFFEN***"
400 FOR LO=SO TO SO+24: POKE LO,0: NEXT
410 POKE SO+5,15: POKE SO+6,15: POKE SO+24,15
420 POKE SO+1,1: POKE SO,235: POKE SO+4,129: POKE SO+4,128
430 FOR X=1 TO 99: IF (PEEK (N) AND 15)=7 THEN POKE N,2: GOTO450
440 POKE N,7
450 FOR T=1 TO 44: NEXT T,X
460 FOR T=1 TO 2000: NEXT : POKE 198,0
470 POKE N,0: POKE N-1,6
```



```
480 PRINT : INPUT "SPIELEN SIE NOCHEINMAL";Q$
490 IF LEFT$ (Q$,1)="Y" THEN 120
500 END
510 SO=54272:N=53281: POKE N,0: PRINT "⌉▣"
520 PRINT "VERTEIDIGEN SIE DEN NACHTHIMMEL!"
530 PRINT "FANGEN SIE DEN FEIND AB, SOBALD ER SICH NAEHERT."
540 PRINT:PRINT "BEWEGEN SIE IHR FADENKREUZ MIT DEM STEUERKNUEPPEL."
550 PRINT "ODER BENUTZEN SIE DIE CURSORTASTEN."
560 PRINT "DRUECKEN SIE SCHIESSKNOPF ODER LEERTASTE ZUM    FEUERN." :PRINT
570 PRINT "DAS SPIEL IST AUS, WENN DER FEIND      SIE TRIFFT.":PRINT
580 PRINT "VIEL GLUECK!"
590 FOR X=0 TO 7: READ D(X): NEXT X
600 FOR X=1 TO 3: FOR Y=0 TO 4: READ EC(X,Y): NEXT Y,X
610 PRINT:PRINT "DRUECKEN SIE IRGENDEINETASTE ZUM STARTEN."
620 GET Q$: IF Q$="" THEN 620
630 RETURN
640 DATA -41,-40,-39,-1,1,39,40,41
650 DATA 32,109,125,32,32,32,109,42,125,32,124,67,81,67,126

READY.
```



WELTRAUMMANÖVER

Als Pilot eines Raumschiffs in geheimer Mission müssen Sie durch dichten Weltraumverkehr reisen. Wollen Sie gewinnen, müssen Sie Zusammenstöße mit Asteroiden, Killerflugkörpern und den gefährlichen Raumschiffen des Feindes vermeiden. Je weiter Sie in den Weltraum vordringen, um so schwieriger wird Ihre Aufgabe!

Zur Steuerung Ihres Raumschiffes nach rechts oder links müssen Sie den Steuerknüppel oder die < und > Taste betätigen. Um die Milchstraße retten zu können, müssen Sie 1000 Punkte erreichen.

Variation 1

Erhöhen Sie die Zahl der Flugkörper durch Änderung von RND(3)>.8 in RND(3)>.4 in Zeile 150.

Variation 2

Erhöhen Sie die Zahl der feindlichen Raumschiffe durch Änderung von RND(4)>.9 in RND(4)>.6 in Zeile 160.

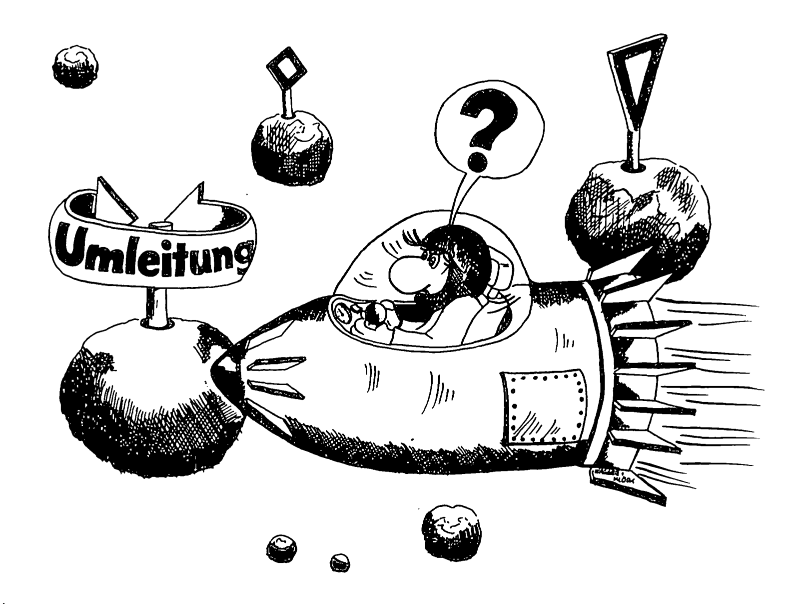
Variation 3

Verändern Sie die Symbole für die Flugkörper und die feindlichen Raumschiffe in den Zeilen 150 bzw. 160.

Variation 4

Ist die Milchstraße gerettet, können Sie in den Zeilen 300 bis 309 triumphale Musik einblenden.

Weltraummanöver




```
READY.


100 REM WELTRAUMMANOEVER
110 GOTO 350
120 DL=.1:P=0:S=1024:L=S+900
130 PRINT "██" : POKE 53280,6: POKE 53281,0
140 PRINT "██" TAB( INT (RND (7)*36))"O   O   O"
150 IF P>100 AND RND (3)>.8 THEN PRINT "██" TAB( INT (RND (7)*39))"▼"
160 IF P>400 AND RND (4)>.9 THEN PRINT "██" TAB( INT ( RND (7)*38))"◥◆◤"
170 PRINT "█████" : POKE 218,156
180 P=P+1: IF P>999 THEN 300
190 PRINT "█PUNKTE :" STR$ ( INT (P))+" "
200 JY= PEEK (56320):JY=15-(JY AND 15): IF JY=0 THEN JY= PEEK (56321)
205 JY=15-(JY AND 15)
210 POKE L+40,32: IF PEEK (197)=47 OR (JY<7 AND JY>3) THEN L=L-1
220 IF L<1983 AND (PEEK (197)=44 OR (JY>7 AND JY<11)) THEN L=L+1
230 IF PEEK (L)<>32 THEN 250
240 POKE L,65: POKE L+54272,1: GOTO 140
250 E=54272: FOR X=E TO E+24: POKE X,0: NEXT X: POKE E+5,15
255 POKE E+6,15: POKE E+24,15
260 POKE 53280,2:POKE E+1,5:POKE E,235:POKE E+4,129: FOR V=1 TO 250
270 IF F=0 THEN PRINT "█████████          ***** GETROFFEN *****"
275 POKE 53281,7:F=1: GOTO 290
280 PRINT "█": POKE 53281,2:F=0
290 NEXT V: POKE 53280,6:POKE 53281,0: POKE S+4,128: GOTO 310
300 PRINT "████████████ DIE MILCHSTRASSE IST GERETTET!"
310 PRINT "█":PRINT "           DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM NEUBEGINN"
320 PRINT : PRINT "           PUNKTE = "P: POKE 198,0
330 GET Q$: IF Q$="" THEN 330
340 GOTO 120
350 PRINT "█": PRINT "FERTIGMACHEN ZUR REISE DURCHS ALL."
360 PRINT"ASTEROIDEN,FLUGKOERPER,RAUMSCHIFFE VERMEIDEN.STEUERKNUEPPEL ODER <>";
370 PRINT "TASTEN ZUR BEWEGUNG NACH RECHTS ODER LINKS BENUTZEN.": PRINT
380 PRINT : PRINT "DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM NEUBEGINN":POKE 198,0
390 GET Q$: IF Q$="" THEN 390
400 GOTO 120

READY.
```

RAKETENABWEHR

Ihre Städte können Sie nur dann vor der Zerstörung retten, wenn Sie die ankommenden feindlichen Raketen abfangen. Das Fadenkreuz Ihres Visiers (+) können Sie mit dem Steuerknüppel oder der Cursortaste bewegen. Zum Feuern müssen Sie den Schießknopf an Ihrem Steuerknüppel oder die Leertaste auf der Tastatur betätigen. Jeder Schuß kostet Sie einen Punkt; für jeden Treffer erhalten Sie 100 Punkte. Zur Zerstörung einer Rakete bedarf es nicht unbedingt eines Volltreffers; manchmal genügt bereits ein Schuß, der in der Nähe einschlägt.

Variation 1

Vermehren Sie die Zahl der Städte auf fünf durch Veränderung des Wertes von CT in 5 in Zeile 150.

Variation 2

Erhöhen Sie die Punktzahl für die Zerstörung einer Rakete auf 150 Punkte durch Änderung von D in Zeile 410 in D=D+150.

```
READY.

100 REM RAKETENABWEHR
110 GOSUB 520:B$(3)="[illegible]":B$(2)="[illegible]":B$(1)="[illegible]":B$(0)="[illegible]"
120 A$="[illegible]"
130 FOR X=0 TO 8: READ EL(X),EC(X): NEXT
140 FOR X=0 TO 6: READ CL(X),CH(X): NEXT X
150 D=0:CT=4:P=80
160 PRINT "[illegible]"
170 POKE 53280,6: POKE 53281,14:FOR X=55296 TO 56175: POKE X,0: NEXT
180 FOR X=56176 TO 56295: POKE X,5:NEXT:FOR X=1904 TO 2023:POKE X,160: NEXT
190 CL=1864
200 C=CL+ INT ( RND (8)*30): IF P>0 THEN P=P-10
210 FOR X=0 TO 6: POKE C+CL(X),CH(X): NEXT X
220 ML=C-818:MC=81:MD=39: IF RND (8)>.5 THEN MD=41:ML=ML-1
230 AL=C-70-60* RND (8)*7:AC=43
240 MI=ML:P=P-1
250 K= PEEK (197):J= PEEK (653): FOR T=0 TO P: NEXT T
260 PRINT "[illegible]    PUNKTE=" STR$ (D)+"              STAEDTE=" STR$ (CT)+"   "
270 JY= PEEK (56321):FI=JY AND 16:JY=15-(JY AND 15)
```

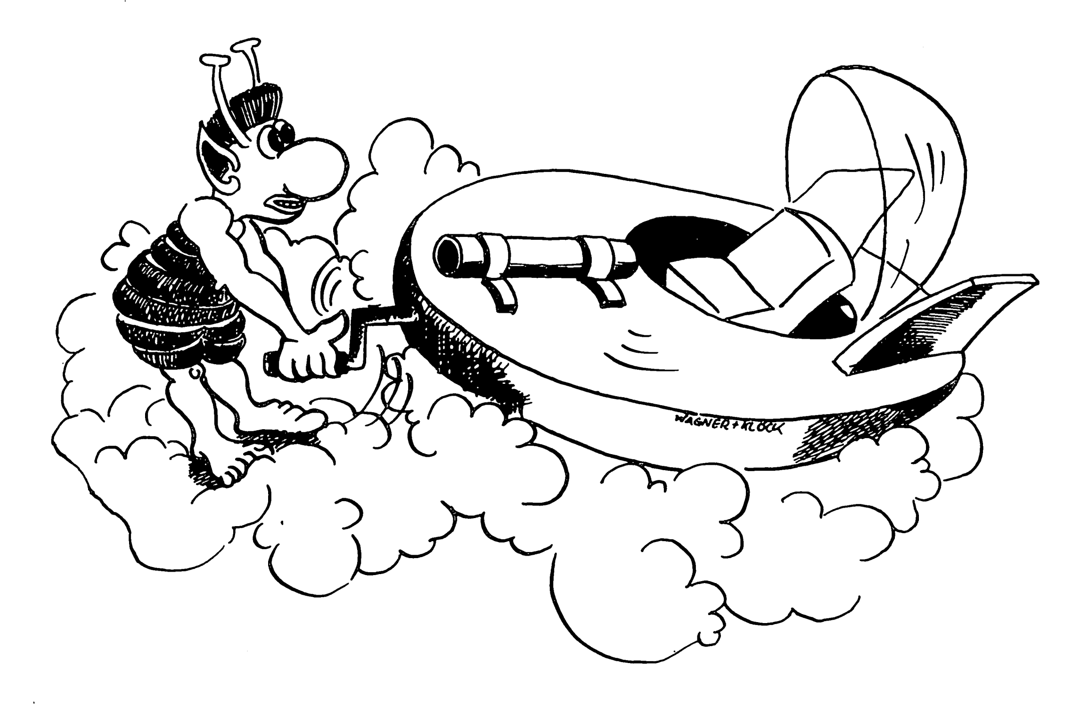
Raketenabwehr



```
290 IF AL<1745 AND(JY=2 OR JY=6 OR JY=10 OR (K=7 AND J=0)) THEN AL=AL+80
300 IF AL>1104 AND ((JY>3 AND JY<7) OR (K=2 AND J=1)) THEN AL=AL-2
310 IF AL<1825 AND (JY>7 OR (K=2 AND J=0)) THEN AL=AL+2
320 POKE ML,32:ML=ML+MD:IF PEEK (ML)<>32 AND PEEK (ML)<>AC THEN 440
330 POKE ML,MC: POKE AL,AC: IF K=60 OR K=15 OR FI<>16 THEN 350
340 GOTO 250
350 FOR E=0 TO 8: POKE AL+EL(E),32: NEXT E: IF D>0 THEN D=D-1
360 IF PEEK (ML)<>32 THEN 250
370 FOR E=0 TO 8: POKE ML+EL(E),EC(E): POKE ML+EL(E)+54272,7: NEXT
380 S=54272:FOR L=S TO S+24:POKE L,0:NEXT:POKE S+5,15:POKE S+6,15:POKE S+24,15
390 POKE S+1,5: POKE S,235:POKE S+4,129:POKE S+4,128:FOR T=0 TO 999: NEXT T
400 FOR E=0 TO 8: POKE ML+EL(E),32:POKE ML+EL(E)+54272,0: NEXT
410 D=D+100
420 FOR X=0 TO 6: POKE C+CL(X),32: NEXT X:V=0
430 GOTO 200
```

```
440 FOR X=0 TO 3: PRINT A$; TAB(C-CL)B$(X): NEXT
450 S=54272: FOR L=S TO S+24:POKE L,0:NEXT:POKE S+5,15:POKE S+6,15:POKE S+24,15
460 POKE S+1,5:POKE S,235:POKE S+4,129:POKE S+4,128: FOR T=0 TO 2000: NEXT T
470 CT=CT-1: IF CT>0 THEN 160
480 PRINT "[illegible]           **ALLE STAEDTE ZERSTOERT**":PRINT:PRINT"PUNKTE="D
490 END
500 DATA -41,85,-40,66,-39,73,-1,67,0,90,1,67,39,74,40,66,41,75
510 DATA 0,254,1,254,2,252,-40,108,-39,32,-38,97,-37,32
520 PRINT"[illegible]":PRINT"RETTEN SIE IHRE STAEDTE"
525 PRINT"DURCH ABFANGEN ANKOMMENDER RAKETEN."
530 PRINT:PRINT"FADENKREUZ(+) MIT STEUERKNUEPPEL ODER CURSORTASTEN BEWEGEN."
540 PRINT:PRINT"FEUERN SIE MIT SCHIESSKNOPF,RETURNTASTE ODER LEER  TASTE."
550 PRINT:PRINT"DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM STARTEN."
560 GET Q$: IF Q$="" THEN 560
570 RETURN

READY.
```



ELEKTRISCHE MAUER

Sie oder der Computer - wer wird gewinnen? Beide versuchen Sie, einander durch den Bau elektrischer Mauern gefangenzusetzen. Laufen Sie in eine Mauer, die der Computer errichtet hat oder an den Bildschirmrand, werden Sie durch einen Stromschlag getötet - und umgekehrt.

Zur Bewegung nach oben, unten, rechts und links sollten Sie den Steuerknüppel benutzen. Es geht unter Umständen auch mit der Cursortaste, doch ist das Spiel - so wie es hier vorliegt - zu schnell für diese. Viel Erfolg!

Variation

Variieren Sie die Symbole für die Mauern, indem Sie in Zeile 340 den Wert von 42 in 81 und in Zeile 410 den Wert von 250 in 160 umändern.



Elektrische Mauer

```
READY.

100 REM ELEKTRISCHE MAUER
110 POKE 53281,0: PRINT "␣␣"
120 PRINT "VERSUCHEN SIE, EINE ELEKTRISCHE"
130 PRINT "MAUER UM MICH HERUM ZU BAUEN.(*)"
140 PRINT "ICH WERDE DASSELBE MIT IHNEN TUN."
150 PRINT "UEBERQUEREN SIE EINE MAUER, WERDEN SIE GETOETET.":PRINT
160 PRINT "BENUTZEN SIE DEN STEUERKNUEPPEL ODER DIE CURSORTASTEN"
165 PRINT "ZUR AENDERUNG DER    RICHTUNG."
170 D(0)=-40:D(1)=-1:D(2)=1:D(3)=40
180 PRINT:PRINT "DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM STARTEN."
190 GET Q$: IF Q$="" THEN 190
200 PRINT"␣": FOR X=55296 TO56295: POKE X,1: NEXT X
210 FOR X=1024 TO 1063: POKE X,160:POKE X+960,160: NEXT X
220 FOR X=1064 TO 1944 STEP 40:POKE X,160:POKE X+39,160:NEXT X
230 L=1924:D=-40:EL=1124:ED=4:S=54272:N=100
240 FOR X=S TO S+24:POKE X,0: NEXT
250 POKE S+24,15
260 POKE S+1,19: POKE S+4,29:POKE S+5,19:POKE S+15,18:POKE S+24,15
270 K=PEEK (197):J= PEEK (653)
280 JY= PEEK (56321):FI=JY AND 16:JY=15-(JY AND 15)
290 IF JY=1 OR (K=7 AND J=1) THEN D=-40
300 IF JY=2 OR (K=7 AND J=0) THEN D=40
310 IF JY=4 OR (K=2 AND J=1) THEN D=-1
320 IF JY=8 OR (K=2 AND J=0) THEN D=1
330 IF PEEK (L+D)<>32 THEN 450
340 L=L+D: POKE L,42
350 IF RND (2)>.95 THEN ED= INT ( RND (3)*4)
360 POKE S+24,0
370 IF PEEK (EL+D(ED))=32 THEN 410
380 FOR X=0 TO 3: IF PEEK (EL+D(X))=32 THEN ED=X
390 NEXT X
400 IF PEEK (EL+D(ED))<>32 THEN 420
410 EL=EL+D(ED): POKE EL,250: GOTO 260
420 PRINT "␣"; TAB( 17)"SIE HABEN MICH!": FOR T=1 TO 2000: NEXT T
430 PRINT "␣":PRINT:PRINT TAB( 15)"SIE HABEN MICH!" : PRINT
440 GOTO 470
450 POKE 53280,2:PRINT"␣";TAB( 13)"SIE SIND TOT!":FOR T=1 TO 2000: NEXT T
460 PRINT"␣":PRINT:PRINT TAB( 13)"SIE SIND TOT!":PRINT:POKE 53280,6
470 POKE 198,0: INPUT "SPIELEN SIE NOCHEINMAL";Q$
480 IF LEFT$ (Q$,1)="Y" THEN 110

READY.
```

HECKSCHÜTZE

Der Computer versetzt Sie in einen Starfighter, der durch den Weltraum fliegt. Sie sehen feindliche Raumschiffe (Y und +) und Mitglieder der eigenen Kampfstaffel (U, V, W und X) durch das Heckfenster. Aus Ihrer günstigen Position wollen Sie auf die gefährlichen Angreifer schießen und sie zerstören. Passen Sie dabei auf, daß Sie nicht auf Ihre Verbündeten schießen!

Benutzen Sie die Leertaste und feuern Sie, sobald ein Asteroid oder ein feindliches Raumschiff auftaucht. Sie müssen im günstigsten Augenblick schnell und präzise reagieren. Sie erhalten 20 Pluspunkte, wenn Sie einen Feind treffen und 20 Minuspunkte, wenn Sie einen Verbündeten zerstören. Spieldauer: 2 Minuten.

Variation 1

Erhöhen Sie die Zahl der Minuspunkte für den Abschuß eines Verbündeten auf 30 durch Änderung des Wertes von SR in Zeile 290 in SR=SR-30.

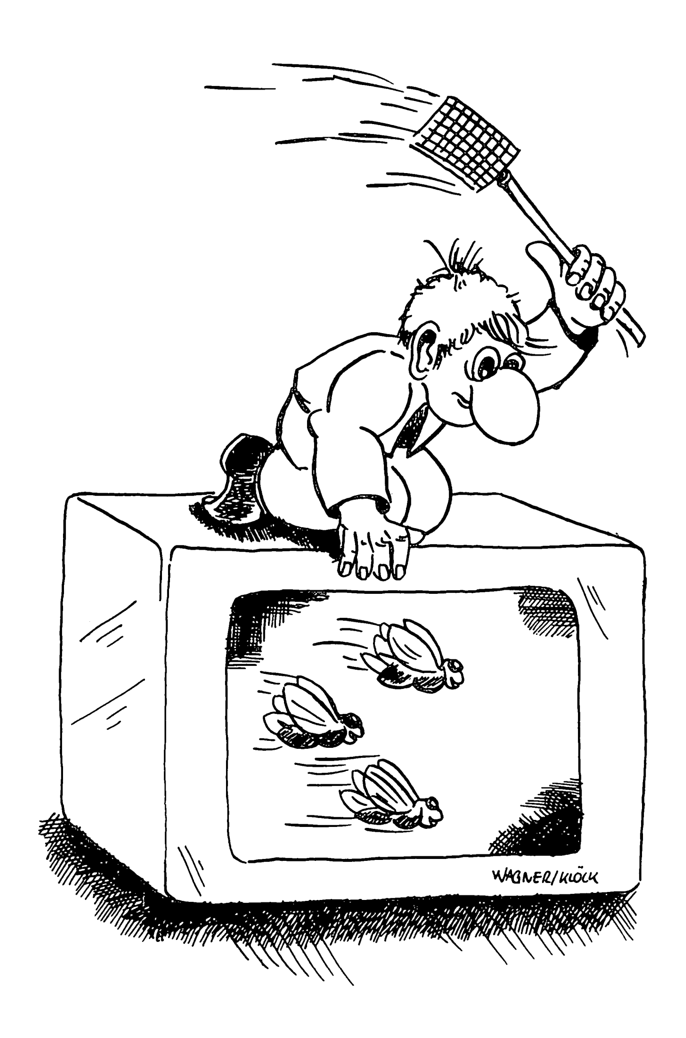
Variation 2

Erhöhen Sie die Pluspunkte für den Abschuß eines Feindes auf 35 durch Änderung des Wertes von SR in Zeile 300 in SR=SR+35.

Variation 3

Verlängern Sie die Spieldauer auf drei Minuten durch Änderung von TI in Zeile 300 in IF TI>10800 THEN 360.

Heckschütze




```
READY.

100 REM HECKSCHUETZE
110 DIM T(11):HI=0:SO=54272
120 PRINT "□SIE NEHMEN JETZT IHREN PLATZ ALS HECKSCHUETZE IM STARFIGHTER EIN."
130 PRINT"UM PUNKTE ZU ERZIELEN,MUESSEN SIE DIE FEINDE Y ODER + ABSCHIESSEN."
140 PRINT"FEUERN SIE NICHT AUF MITGLIEDER DER EIGENEN STAFFEL: U V W X."
150 PRINT"SIE ERHALTEN PUNKTABZUG BEIM ABSCHUSS EIGENER STARFIGHTER."
160 PRINT:PRINT "DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM STARTEN.": POKE 198,0
170 GET Q$: IF Q$="" THEN 170
180 POKE 53280,6: POKE 53281,0:SR=0
190 PRINT "□": FOR X=55296 TO 56295: POKE X,1: NEXT
200 FOR X=1104 TO 2023: IF RND (8)<.1 THEN POKE X,46
```

```
210 NEXT X: FOR X=1064 TO 1391 STEP 41: POKE X,77: NEXT
220 FOR X=1103 TO 1392 STEP 39:POKE X,78: NEXT : FOR X=1392 TO 1415:
225 POKE X,99: POKE X+280,100
230 NEXT:FOR X=1391 TO 1691 STEP 40:POKE X,103:POKE X+25,101: NEXT
240 FOR X=1984 TO 1689 STEP -39:POKE X,78: NEXT
245 FOR X=2023 TO 1716 STEP -41 : POKE X,77: NEXT
250 FP=1523:FOR X=0 TO 4:T(X)=X+21:NEXT:T(5)=43:FOR X=6 TO 11:T(X)=32:NEXT
260 TI$="000000"
270 T= INT ( RND (8)*12) : POKE FP,T(T)
280 REM
290 IF PEEK (197)=60 AND PEEK (FP)<25 THEN SR=SR-20: GOSUB 400
300 IF PEEK(197)=60 AND ( PEEK(FP)=25 OR PEEK(FP)=43)THEN SR=SR+20:GOSUB 400
310 PRINT"█"TAB(8)"█PUNKTE"STR$(SR)+"     ZEIT"MID$(TI$,4,1)":"RIGHT$(TI$,2)+" "
320 IF PEEK (197)<>60 OR PEEK (FP)=32 THEN POKE SO+24,0
330 IF TI>7200 THEN 360
340 IF RND (8)>.9 THEN 270
350 GOTO 290
360 PRINT"██████████           ***DAS SPIEL IST AUS***":IF SR>HI THEN HI=SR
370 PRINT:PRINT "PUNKTE="SR: PRINT "MAXIMUM ="HI
380 FOR X=1 TO 2000: NEXT X
390 GOTO 160
400 FOR X=SO TO SO+23: POKE X,0 : NEXT : POKE SO+14,6
405 POKE SO+18,16: POKE SO+3,1
410 POKE SO+24,143:POKE SO+6,240:POKE SO+4,65:FR=5389:FOR T=0 TO 2
420 FQ=FR+144:HF= INT(FQ/256):LF=FQ-HF*256:POKE SO+0,LF:POKE SO+1,HF
430 NEXT T: RETURN

READY.
```



LE MANS

Setzen Sie Ihren Sturzhelm auf und ziehen Sie die Rennfahrerhandschuhe an! Gleich werden Sie als Rennwagenpilot die anspruchsvolle und herausfordernde Rennstrecke von Le Mans zu meistern haben. Benutzen Sie in dieser Computersimulation einen Steuerknüppel oder die < und > Taste zum Steuern Ihres Wagens. Weichen Sie anderen Wagen und Autotrümmern aus und kommen Sie nicht von der Strecke ab!

Hinweis: Zeile 210 beinhaltet einen besonderen Trick, der das Rückwärtsrollen der Bildschirmanzeige verursacht.

Die Zeilen 480 bis 500 generieren eine besondere Art von Grafikzeichen für dieses Spiel.

Variation 1

Verbreitern Sie die Rennbahn durch Hinzufügen weiterer #-Symbole an die Stringvariable R$ in Zeile 130.



Le Mans

```
READY.

100 REM LE MANS
110 POKE 52,48: POKE 56,48: CLR
120 GOTO 410
130 R$="▒##########":R=16:W= LEN (R$):A=5
140 PRINT"▒":POKE 53281,0:L=1884
150 FOR I=1 TO 23:PRINT TAB( R)R$:NEXT
160 S=54272: FOR N=S TO S+24:POKE N,0:NEXT
170 POKE S+5,65: POKE S+6,65:POKE S+24,15:POKE S+1,1:POKE S,95: POKE S+4,129
180 K= RND (9): IF K<.3 AND R>1 THEN R=R-1
190 IF K>.7 AND R<38-W THEN R=R+1
200 PRINT "▒▒▒" TAB( R)R$
210 PRINT "▒▒▒▒▒": POKE 218,156
220 MI= INT (M/10)/10: IF MI>HS THEN HS=MI
230 PRINT "▒▒MEILEN:" STR$ (MI)+"  ":M=M+1
240 IF RND (8)<M/3000 THEN PRINT "▒▒▒▒" TAB( R+ RND(9)*A+1)"▒▒&"
250 IF RND (8)<M/500 THEN PRINT"▒▒▒▒" TAB( R+ RND(9)*A+1)"▒▒%"
260 POKE L+40,35:POKE L+40+54272,12:JY= PEEK (56321):JY=15-(JY AND 15)
270 IF PEEK (197)=47 OR (JY<7 AND JY>3) THEN L=L-1
280 IF PEEK (197)=44 OR JY>7 THEN L=L+1
290 IF PEEK (L)<>35 AND PEEK (L)<>36 THEN 310
300 POKE L,36: POKE L+54272,1: GOTO 180
310 POKE L,35: POKE L+54272,2
320 S=54272: FOR N=S TO S+24 : POKE N,0: NEXT
330 POKE S+5,25: POKE S+6,25: POKE S+24,15
340 POKE S+1,5: POKE S,235 : POKE S+4,129
350 PRINT : PRINT "▒▒▒▒             ******CRASH******"
360 PRINT:PRINT "MAXIMUM:"HS:PRINT:FOR T=0 TO 99:NEXT T: POKE S+24,0
370 PRINT "          DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM NEUSTART":POKE 198,0
380 GET Q$: IF Q$="" THEN 380
390 M=0: GOTO 130
400 END
410 PRINT"▒▒":PRINT"GLEICH FAHREN SIE DIE RENNSTRECKE VON LE MANS.":PRINT
420 PRINT"BENUTZEN SIE < UM NACH LINKS UND >,UM NACH      RECHTS ZU STEUERN."
425 PRINT "ODER BENUTZEN SIE DEN STEUERKNUEPPEL."
430 PRINT:PRINT"WEICHEN SIE ANDEREN WAGEN UND AUTOTRUEMMERN AUS.": PRINT
440 PRINT "WARTEN SIE BITTE,BIS ICH ORGANISIERT BIN."
450 POKE 56334, PEEK (56334) AND 254 : POKE 1, PEEK (1) AND 251
460 C=12288:FOR I=0 TO 511:POKE I+C, PEEK(I+53248):NEXT I:POKE 1, PEEK(1) OR 4
470 POKE 56334, PEEK (56334) OR 1:FOR T=1 TO 1000: NEXT
480 FOR I=280 TO 312: READ J : POKE I+C,J: NEXT I
490 HS=0: POKE 53272,( PEEK (53272) AND 240)+12
500 GOTO 130
510 DATA 225,225,225,225,225,225,225,225,66,0,66,195,195,66,0,66
520 DATA 189,129,165,231,231,165,129,189,239,215,85,170,85,171,247,239,215

READY.
```

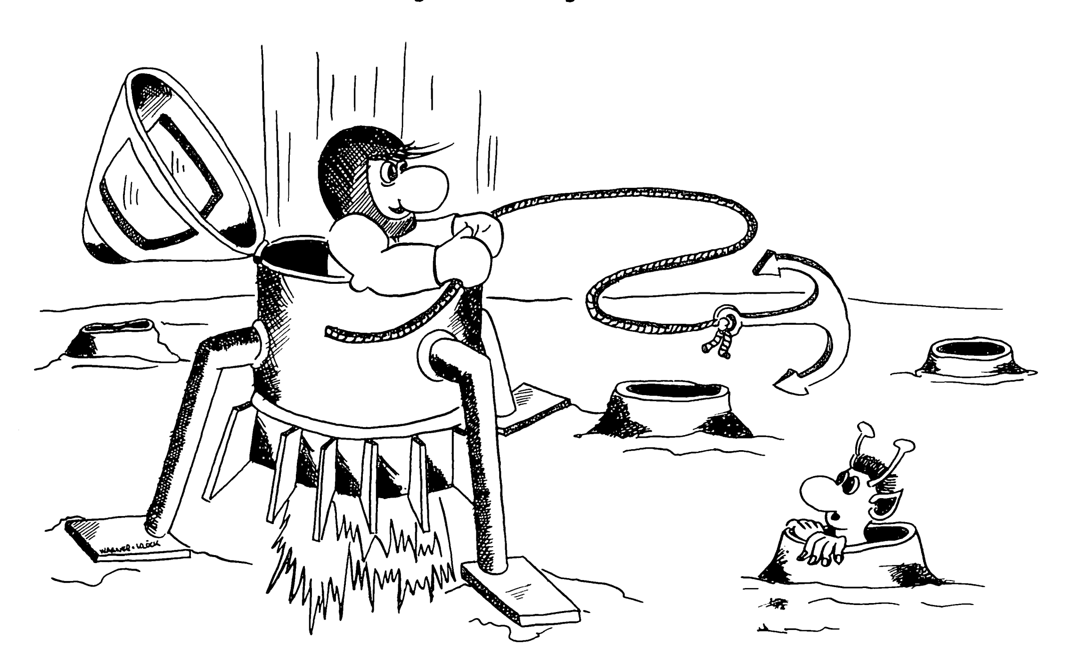
MONDLANDUNG

Sie müssen versuchen, Ihr Raumschiff sicher auf dem Mond zu landen. Regulieren Sie die Stärke des Rückstoßes durch Betätigen der Zifferntasten. Je stärker der Rückstoß, desto langsamer wird das Raumschiff und um so höher ist der Treibstoffverbrauch. Wenn Sie keinen Treibstoff mehr haben, versagen die Düsen, und das Raumschiff zerschellt.

Eine sichere Landung gelingt Ihnen, wenn Sie die Nullhöhe, d.h. die Mondoberfläche, mit einer Geschwindigkeit zwischen -5 und 5 Metern pro Sekunde erreichen.

Variation

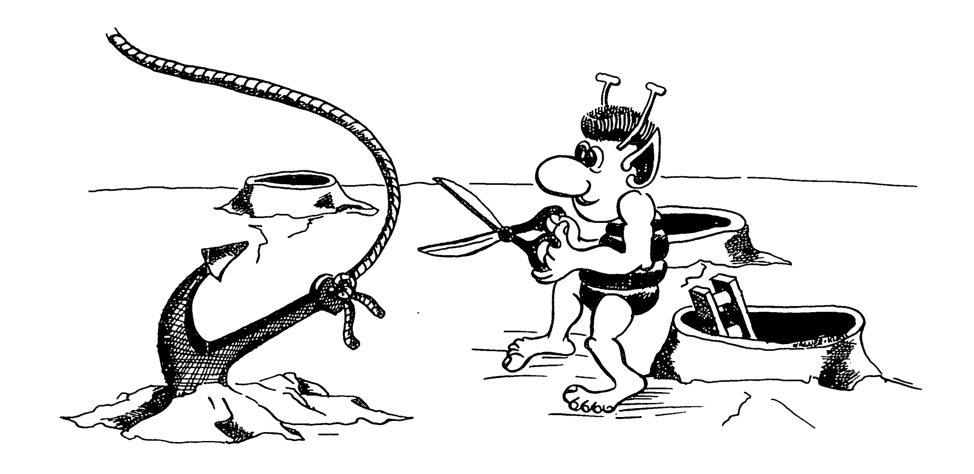
Versuchen Sie, die Werte für die folgenden Variablen in Zeile 720 zu verändern: A ist die Starthöhe; M ist die Masse des Raumschiffs ohne Treibstoff; F ist die Treibstoffmenge; G ist die Schwerkraft, die die Fallgeschwindigkeit beeinflußt.



Mondlandung

```
READY.

100 REM MONDLANDUNG
110 GOSUB 490
120 PRINT"HOEHE:" STR$ ( INT (A+.5))+" ","METER"
130 PRINT "GESCHWINDIGKEIT:" STR$ ( INT (V+.5))+"  ","METER/SEKUNDE"
140 PRINT"TREIBSTOFF     :" STR$ ( INT (F+.5))+" ","KG"
150 PRINT"RUECKSTOSS   :" STR$ ( INT (T*10+.5))+"%  "
160 GET T$: IF T$<>"" THEN T= VAL (T$)
168 IF T$=" " THEN T=10
170 IF F<=0 THEN F=0:T=0
180 IF T$=" " THEN T=10
190 DV=V-G+(T*20000)/(M+F):F=F-T
200 A=A+(V+DV)/2:V=DV
210 PRINT F$;:FOR X=1 TO 8:PRINT TAB( 17)"   ": NEXT X
220 IF T>0 THEN PRINT F$""
230 IF T>1 THEN PRINT F$""
240 IF T>2 THEN PRINT F$""
250 IF T>3 THEN PRINT F$""
260 IF T>4 THEN PRINT F$""
270 IF T>5 THEN PRINT F$""
280 IF T>6 THEN PRINT F$""
290 IF T>7 THEN PRINT F$""
300 IF A>5 THEN 120
310 V= ABS (V): IF V<10 THEN 410
320 POKE N-1,2: POKE N,7:PRINT"            ***ABSTURZ***"
330 FOR LO=SO TO SO+24: POKE LO,0 : NEXT
340 POKE SO+5,15: POKE SO+6,15: POKE SO+24,15
350 POKE SO+1,1: POKE SO,235:POKE SO+4,129: POKE SO+4,128
360 FOR X=1 TO 99: IF ( PEEK (N) AND 15)=7 THEN POKE N,2: GOTO 380
370 POKE N,7
380 FOR T=1 TO 44: NEXT T,X
390 FOR T=1 TO 2000: NEXT : POKE 198,0
400 POKE N,0: POKE N-1,6
410 PRINT ""
420 IF V<=5 THEN PRINT "PERFEKTE LANDUNG!"
430 IF V>5 AND V<10 THEN PRINT "UNSANFTE LANDUNG"
440 IF V>10 THEN PRINT "BRUCHLANDUNG"
450 IF V>15 THEN PRINT "KEINE UEBERLEBENDEN!"
```



```
460 PRINT:PRINT:PRINT: INPUT "SPIELEN SIE NOCHEINMAL";Q$
470 IF LEFT $ (Q4,1)="Y" THEN 110
480 END
490 SO=54272:N=53281
500 POKE N,0: PRINT ""
510 PRINT TAB( 15)"MONDLANDUNG": PRINT:PRINT
520 PRINT "VERSUCHEN SIE IHR RAUMSCHIFF MIT FUENF METERN PRO"
530 PRINT "SEKUNDE ODER WENIGER ZU LANDEN.": PRINT
540 PRINT "DRUECKEN SIE DIE TASTEN 0-9 ZUR RUECKSTOSSEINSTELLUNG."
550 PRINT "DRUECKEN SIE DIE LEERTASTE FUER MAXIMALEN":PRINT"RUECKSTOSS."
560 PRINT:PRINT "DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM STARTEN."
570 GET Q$: IF Q$="" THEN 570
580 P$="":F$=P$+""
590 PRINT ""
600 PRINT P$ TAB( 17)" "
610 PRINT TAB( 14)"             "
620 PRINT TAB( 14)"             "
630 PRINT TAB( 14)"             "
640 PRINT TAB( 14)"             "
650 PRINT TAB( 14)"             "
660 PRINT TAB( 14)"             "
670 PRINT TAB( 14)"    USA      "
680 PRINT TAB( 13)"               "
690 PRINT TAB( 12)"                 "
700 PRINT TAB( 11)"                   "
710 PRINT TAB( 10)"                     "
720 A=20000:M=8000:F=2000:G=10:V=0:T=0
730 RETURN

READY.
```



SPIELER

Versuchen Sie am 'Einarmigen Banditen' im Computer-Spielcasino Ihr Glück! Der Computer berechnet die Höhe des Gewinns auf der Basis des Wettbetrages - 5 Pfennig, 25 Pfennig oder eine Mark. Den Hauptgewinn gibt es für drei gleiche. Der Computer spielt so lange, bis Sie DM 100,-- gewonnen oder alles verloren haben. Wollen Sie das Spiel früher beenden, brauchen Sie nur die RUN/STOP-Taste zu drücken.

Variation 1

Die Geräuscheffekte werden in den Programmzeilen 160, 560 und 770 erzeugt. Eine Geräuschänderung erzielen Sie, indem Sie für N*5 in Zeile 560 N* und dahinter jede Zahl von 1 bis 10 einsetzen.

Variation 2

Verwandeln Sie das Aussehen des Spielautomaten durch Änderung der Grafik- und Farbsymbole in den Zeilen 210 bis 330.

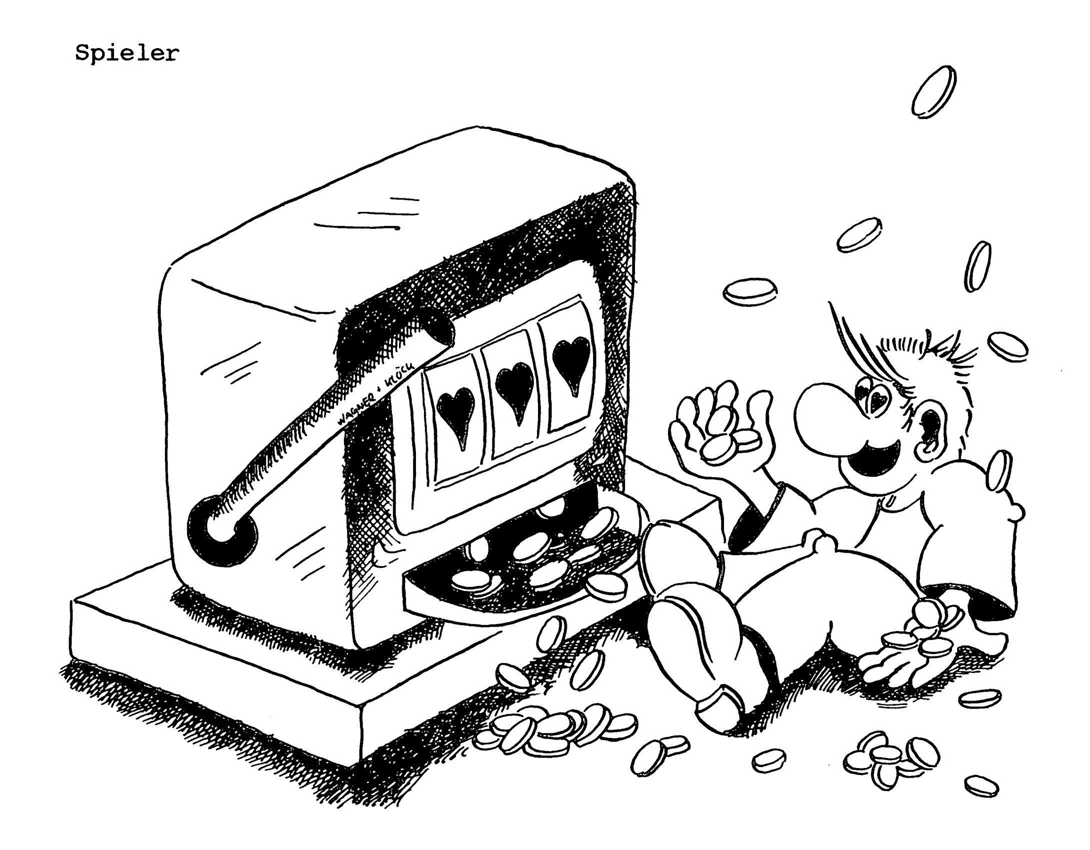
Variation 3

Erhöhen Sie den Hauptgewinn durch Änderung von 50 in Zeile 610 in eine höhere Zahl.

```
READY.

100 REM SPIELER
110 POKE 53281,1
120 D$="[illegible]":B$="[illegible]":H$=B$+"[illegible]"
130 P$=D$+"[illegible]"
140 R$(1)=P$+B$:R$(2)=R$(1)+"[illegible]":R$(3)=R$(2)+"[illegible]"
150 K$(1)="A":K$(2)="B":K$(3)="C"
160 FOR X=1 TO 6: READ S(X): NEXT
170 FOR X=1 TO 6: POKE S(X),0: NEXT
180 D=10
```

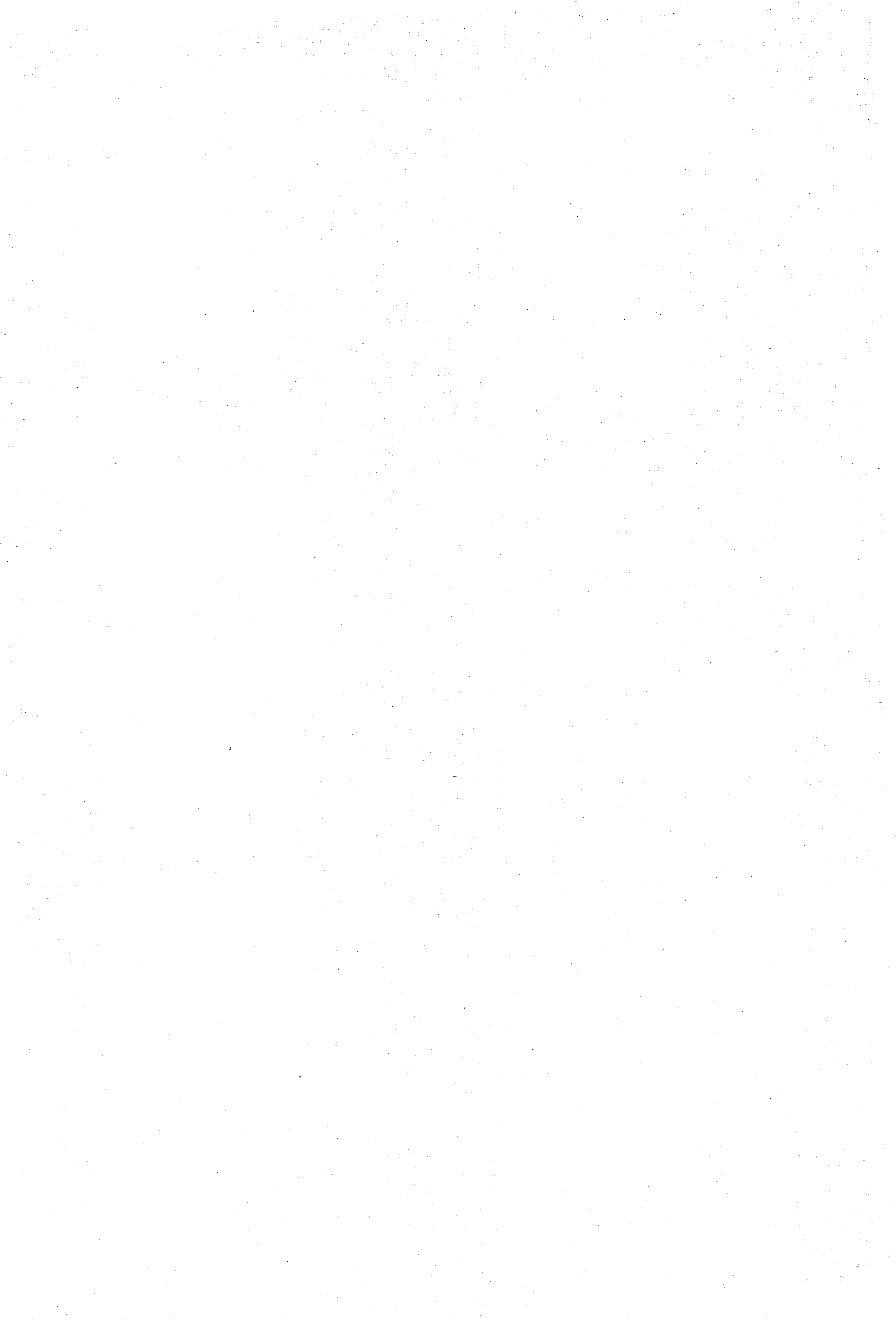
Spieler



```
190 PRINT "      WILLKOMMEN IM MIKROCHIP KASINO!": PRINT
200 PRINT : PRINT
210 PRINT TAB( 15)"                "
220 PRINT TAB( 13)"                    "
230 PRINT TAB( 13)"                      "
240 PRINT TAB( 13)"      BANDIT          "
250 PRINT TAB( 13)"                      "
260 PRINT TAB( 13)"                      "
270 PRINT TAB( 13)"                      "
280 PRINT TAB( 13)"                          "
290 PRINT TAB( 13)"                       "
300 PRINT TAB( 13)"                      "
310 PRINT TAB( 13)"                      "
320 PRINT TAB( 13)"                      "
330 PRINT TAB( 12)"                        "
340 PRINT TAB( 11)"                        "
350 PRINT:PRINT TAB( 14)"F-1 FUENFPFENNIGSTUECK": PRINT
355 PRINT TAB( 14)"F-3FUENFUNDZWANZIG PFENNIG"
360 PRINT:PRINT TAB( 14)"F-5 MARKSTUECK"
370 PRINT D$;H$"    ": PRINT H$"     "
380 FOR X=1 TO 4: PRINT H$"   " : NEXT X
390 PRINT H$"   "
400 FOR X=1 TO 3: PRINT R$(X)"    ": NEXT X
410 PRINT "             SIE HABEN NOCH DM" STR$ (D)"    "
420 POKE 198,0
```

```
430 GET Q$: IF Q$="" THEN 430
440 B=0: IF Q$="■" THEN B=.05
450 IF Q$="■" THEN B=.25
460 IF Q$="■" THEN B=1
470 IF B=0 OR B>D THEN 430
480 D=D-B
490 PRINT D$;H$"    "
500 FOR X=1 TO 5: PRINT H$"    " : NEXT X
510 PRINT P$;H$"■ ■"
520 FOR X=1 TO 3: PRINT H$" ■": NEXT X
530 PRINT H$"■    "
540 PRINT H$" ■ ■"
550 C=0: POKE 54296,15
560 N= INT( RND (4)*20)+1:FOR X=1 TO 6:POKE S(X),N*5:NEXT
570 IFN=20ANDRND(2)<.7THENC=C+1:T$(C)=K$(INT(RND(5)*3)+1):PRINTR$(C);T$(C)
580 FOR X=1 TO 6: POKE S(X),0: NEXT
590 IF C<3 THEN 560
600 IF T$(1)<>T$(2) OR T$(1)<>T$(3) OR T$(3)<>T$(2) THEN 690
610 D=D+B* INT ( RND (8)*50)+1
620 FOR Y=1 TO 7
630 PRINT "■■■■                                  "
640 FOR X=1 TO 6: POKE S(X),20: NEXT
650 PRINT "■■■■                  ■■ HAUPTGEWINN! ■■"
660 FOR T=1 TO 400: NEXT T
670 FOR X=1 TO 6: POKE S(X),0: NEXT X,Y
680 PRINT "■■■■                                       "
690 FOR T=0 TO 999: NEXT T
700 PRINT P$;H$"    "
710 FOR X=1 TO 5: PRINT H$"    ": NEXT X
720 IF D>100 THEN PRINT "■DER 'BANDIT' HAT KEIN GELD MEHR!": GOTO 750
730 IF D>0 THEN 370
740 PRINT "■": PRINT "SIE SIND VOLLSTAENDIG BLANK!"
750 PRINT:PRINT:INPUT "SPIELEN SIE NOCHEINMAL";Q$
760 IF LEFT$ (Q$,1)="J" THEN 180
770 DATA 54272,54273,54279,54280,54286,54287

READY.
```



ORION

In diesem Spiel haben Sie die Aufgabe, den Luftraum über Ihren Städten zu verteidigen, indem Sie angreifende Flugkörper abschießen. Sie verfügen über drei Raketensilos. Durch Drücken der Tasten 1, 2 und 3 können Sie Ihre Abfangraketen auf die ankommenden Flugkörper abfeuern. Haben Sie eine Rakete gestartet, können Sie aus dem gleichen Silo erst dann eine weitere Rakete starten, wenn die erste Rakete entweder einen feindlichen Flugkörper getroffen oder die Maximalhöhe erreicht hat. Sind alle Ihre Städte zerstört, haben Sie verloren.

Variation

Variieren Sie Anzahl und Aussehen der Gebäude durch Änderung der Programmzeile 150.

```
READY.

100 REM ORION
110 GOSUB 470
120 PRINT"J":POKE 53280,0:POKE 53281,6:FOR X=55296 TO 56176: POKE X,15: NEXT X
130 FOR X=56176 TO 56295: POKE X,7 : NEXT X
140 FOR X=1904 TO 2023: POKE X,160:NEXT :Z=.1:DD=0:SR=8:V=0
150 PRINT A$;"[illegible]"
160 FOR X=1 TO 3: POKE BS(X),30:BL(X)=BS(X):M(X)=0:F(X)=0: NEXT
170 Z=Z+.001
180 FOR X=1 TO 3: IF M(X)=1 THEN 210
190 J(X)=1344+ INT ( RND (8)*240): IF RND (8)>Z THEN 250
200 POKE J(X)-1,M: POKE J(X),M:POKE J(X)+1,M:M(X)=1:D(X)=41
205 IF RND (8)>.5 THEN D(X)=39
210 IF PEEK (J(X))=M AND PEEK (J(X)+1)=M AND PEEK (J(X)-1)=M THEN 230
220 POKE J(X)-1,32:POKE J(X),32:POKE J(X)+1,32:POKE J(X)-1,32:M(X)=0: GOTO 250
230 POKE J(X)-1,32: POKE J(X),32:POKE J(X)+1,32:J(X)=J(X)+D(X)
```

Orion



```
235 IF J(X)>1903 THEN 370
240 POKE J(X),M: POKE J(X)+1,M: POKE J(X)-1,M
250 IF F(X)=1 THEN 280
260 GET F$:A= VAL (F$): IF A<1 OR A>3 THEN 280
270 F(A)=1
280 IF PEEK (BL(X))<>30 AND (BL(X))<1864 THEN 390
290 POKE BL(X),32: IF F(X)=1 THEN BL(X)=BL(X)-40
300 IF BL(X)>1304 THEN 320
310 BL(X)=BS(X):F(X)=0
320 POKE BL(X),30: NEXT X
330 SR=0: FOR Y=1864 TO 1902:IF PEEK (Y)>90 THEN SR=SR+1
340 NEXT Y: PRINT "▒▒PUNKTE     :"DD: PRINT "GEBAEUDE:" STR$ (SR)+" "
350 IF SR<1 THEN 430
360 GOTO 170
370 SO=54272: FOR Z=SO TO S+24: POKE Z,0: NEXT Z: POKE SO+5,15
375 POKE SO+6,15: POKE SO+24,15
380 POKE SO+1,3: POKE SO,245:POKE SO+4,129:M(X)=0: GOTO 250
390 SO=54272: FOR Z=SO TO SO+24: POKE Z,0: NEXT Z: POKE SO+5,15
395 POKE SO+6,15: POKE SO+24,15
400 POKE SO+1,5: POKE SO,235: POKE SO+4,129: FOR Y=0 TO 8
405 POKE BL(X)+EL(Y),EC(Y)
410 POKE 54272+BL(X)+EL(Y),7:NEXT Y:FOR T=1 TO 50: NEXT T: DD=DD+SR
```

```
420 FOR Y=0 TO 8:POKE BL(X)+EL(Y),32:POKE 54272+BL(X)+EL(V),1:NEXT Y:GOTO 310
430 PRINT "[illegible]            **** STADT ZERSTOERT****": PRINT: PRINT
440 FOR T=1 TO 2000:NEXT T:POKE 198,0
445 PRINT "          DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM NEUSTART"
450 GET Q$: IF Q$="" THEN 450
460 GOTO 120
470 A$="[illegible]"
480 FOR X=0 TO 8: READ EL(X),EC(X): NEXT
490 BS(1)=1913:BS(2)=1922:BS(3)=1931:M=90:I=30
500 PRINT "[illegible]" TAB( 17);"ORION": PRINT
505 PRINT "  VERTEIDIGEN SIE IHRE STADT MIT ABFANGRAKETEN"
510 PRINT:PRINT "  DRUECKEN SIE DIE TASTEN 1-3 ZUM STARTEN DER RAKETEN.":PRINT
520 PRINT "          DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM STARTEN"
530 GET Q$: IF Q$="" THEN 530
540 RETURN
550 DATA -41,85,-40,66,-39,73,-1,67,0,9,1,67,39,74,40,66,41,75

READY.
```



BERSERKOTRON

Sie bewerben sich bei einer Firma, die Computerspiele herstellt, um eine Stelle; dabei verirren Sie sich jedoch und geraten in den Raum der Berserker-Roboter. Ihre einzige Überlebenschance besteht darin, sich durch einen der drei Ausgänge in Sicherheit zu bringen. Dies ist sehr schwierig, weil die Roboter Sie verfolgen. Es sind zwar Berserker, aber sie sind dennoch nicht dumm.

Die Programmzeilen 210 bis 270 geben den Robotern die Fähigkeit, Ihre Position aufzuspüren. Sie können sich jedoch der Schranken im Raum bedienen, um die Bewegung der Roboter zu blockieren. Das Spiel endet, wenn Sie von einem Roboter gefangen werden.

Variation 1

Verändern Sie die Symbole für die Schranken und die Roboter durch Änderung der Werte von B bzw. R in Zeile 710.

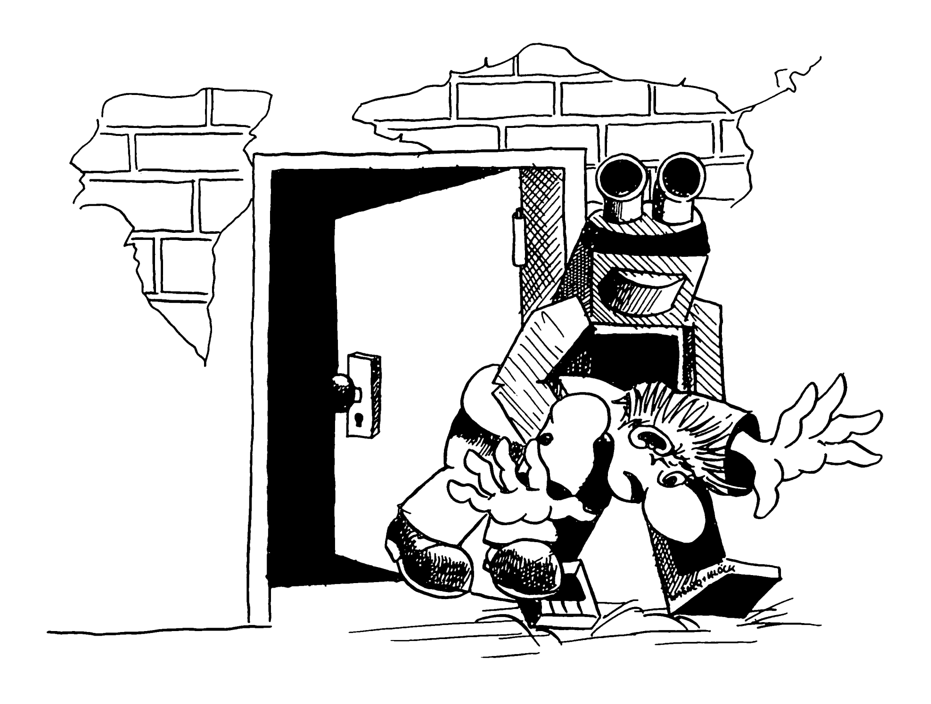
Variation 2

Verändern Sie die Anzahl der Schranken durch Änderung des Wertes BX in Zeile 720. BX = 50 gestaltet beispielsweise das Spiel schwieriger, während es bei BX = 250 einfacher wird.

```
READY.

100 REM BERSERKOTRON
110 GOSUB 510
120 JY=PEEK(56321):JY=15-(JY AND 15):K=PEEK (197):J= PEEK (653):AL=L
130 POKE L,32:IF JY=1 OR JY=5 OR JY=9 OR (K=7 AND J=1) THEN AL=AL-40
140 IF JY=2 OR JY=6 OR JY=10 OR (K=7 AND J=0) THEN AL=AL+40
150 IF (JY>3 AND JY<7) OR (K=2 AND JY=1) THEN AL=AL-1
160 IF JY>7 OR (K=2 AND J=0) THEN AL=AL+1
170 IF PEEK (AL)<>160 THEN L=AL
180 IF PEEK (L)=R THEN 300
190 IF PEEK (L)=46 THEN 440
200 POKE L,I:LY=INT ((L-S)/40):LX=L-S-LY*40
210 FOR X=1 TO 3:M=R(X): POKE M,32
220 RY= INT ((M-S)/40):RX=M-S-RY*40
```

Berserkotron



```
230 IF RX<LX AND (PEEK (M+1)=32 OR PEEK (M+1)=I) THEN M=M+1
240 IF RX>LX AND ( PEEK (M-1)=32 OR PEEK (M-1)=I) THEN M=M-1
250 IF RY>LY AND ( PEEK (M-40)=32 OR PEEK (M-40)=I) THEN M=M-40
260 IF RY<LY AND ( PEEK (M+40)=32 OR PEEK (M+40)=I) THEN M=M+40
270 R(X)=M: POKE M,R
280 IF M=L THEN 300
290 NEXT X: GOTO 120
300 REM GEFANGEN
310 SO=54272: FOR X=0 TO 24:POKE SO+X,0: NEXT X
320 POKE SO+14,5: POKE SO+18,16: POKE SO+3,1: POKE SO+24,143
330 POKE SO+6,240: POKE SO+4,65
340 POKE 53280,2:F1=5389:FOR X=0 TO 119:F=F1+ PEEK (SO+27)*3.5
350 H= INT (F/256):L=F-H*256
360 IF INT (X/10)/2= INT ( INT(X/10)/2) THEN POKE 53280,2:POKE 53281,2
370 IF INT (X/10)/2<> INT ( INT(X/10)/2) THEN POKE 53280,14:POKE 53281,11
380 POKE SO,L: POKE SO+1,H: NEXT X
390 POKE SO+24,0
400 FOR X=1 TO 2000: NEXT X
410 PRINT "♥": PRINT : PRINT
420 PRINT TAB( 12)"SIE SIND GEFANGEN!": PRINT : PRINT : PRINT
430 GOTO 480
440 REM IN SICHERHEIT
450 FOR X=1 TO 2000: NEXT X
460 PRINT "♥": PRINT : PRINT
470 PRINT TAB( 14)"SIE HABEN ES GESCHAFFT!" : PRINT : PRINT
480 POKE 198,0: PRINT TAB( 14)"SPIELEN SIE NOCHEINMAL";: INPUT Q$
490 IF LEFT$ (Q&,1)="Y" THEN 110
500 END
510 PRINT "♥■": POKE 53281,11
520 PRINT TAB( 14);"■BERSERKOTRON": PRINT
530 PRINT "AUF IHREM WEG ZUM VORSTELLUNGSGESPRAECH FUER EINE STELLE ALS"
540 PRINT "COMPUTERSPIELTESTER SIND SIE UM DIE FALSCHE ECKE GEGANGEN...": PRINT
550 PRINT "SIE HABEN GERADE DEN RAUM DER ROBOTER BETRETEN."
```

```
560 PRINT "SIE SIND GANZ UND GAR NICHT WILLKOMMEN." : PRINT
570 PRINT "BENUTZEN SIE DEN STEUERKNEUPPEL ODER DIE CURSORTASTEN UM"
580 PRINT "DURCH DIE SEITENTUEREN ODER DIE UNTERE TUER ZU ENTKOMMEN." : PRINT
590 PRINT "GEBEN SIE DEN ANFANGSBUCHSTABEN IHRES NAMENS EIN."
600 GET I$: IF I$="" THEN 600
610 IF ASC (I$)<65 OR ASC (I$)>90 THEN 600
620 PRINT "GEHEN SIE DEN ROBOTERN AUS DEM WEG (▓■).": PRINT
630 PRINT "IHR EINZIGER VORTEIL IST, DASS SIE DURCH";
640 PRINT "DIE SCHWARZEN KREISE GEHEN KOENNEN UND DIE ROBOTER NICHT.": PRINT
650 PRINT "DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM STARTEN."
660 GET Q$: IF Q$="" THEN 660
670 PRINT "▯": PRINT "■▓                                        "
680 FOR X=1 TO 9: PRINT " ▓"; TAB( 37);"▓ ": NEXT X: PRINT " ."; TAB( 37);"."
690 FOR X=1 TO 9: PRINT " ▓ "; TAB( 37);"▓ ": NEXT X
700 PRINT " ▓                   ■.▓                 "
710 S=1106:B=81:R=146:I= ASC (I$)-64
720 BX=199
730 FOR X=55296 TO 56295: POKE X,0: NEXT X
740 FOR X=0 TO BX: POKE S+40* INT (RND (8)*19)+ INT ( RND (8)*35),B: NEXT X
750 R(1)=1428:R(2)=1458:R(3)=1764:L=S+18
760 FOR X=1 TO 3: POKE R(X),R: NEXT X: POKE L,I
770 RETURN

READY.
```



Brettspiele

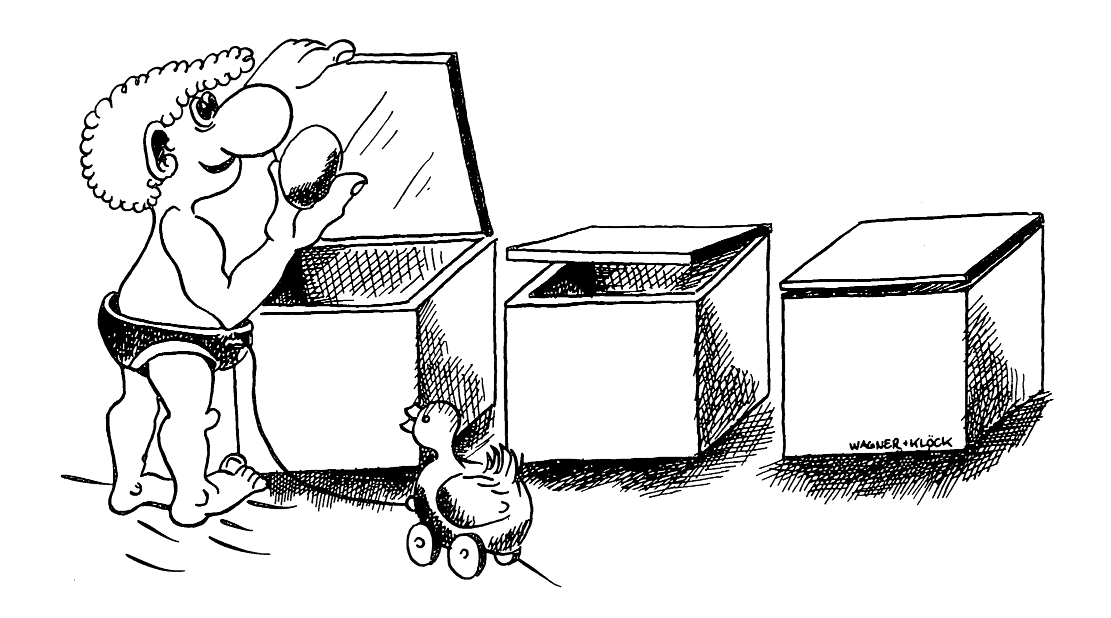


BALLSUCHE

Der Computer versteckt einen Ball unter einer von drei Schachteln. Dann werden die Schachteln kreuz und quer über den Bildschirm gewirbelt und auf diese Weise gemischt. Passen Sie gut auf, denn Sie müssen die Schachtel herausfinden, unter der sich der Ball befindet.

Variation 1

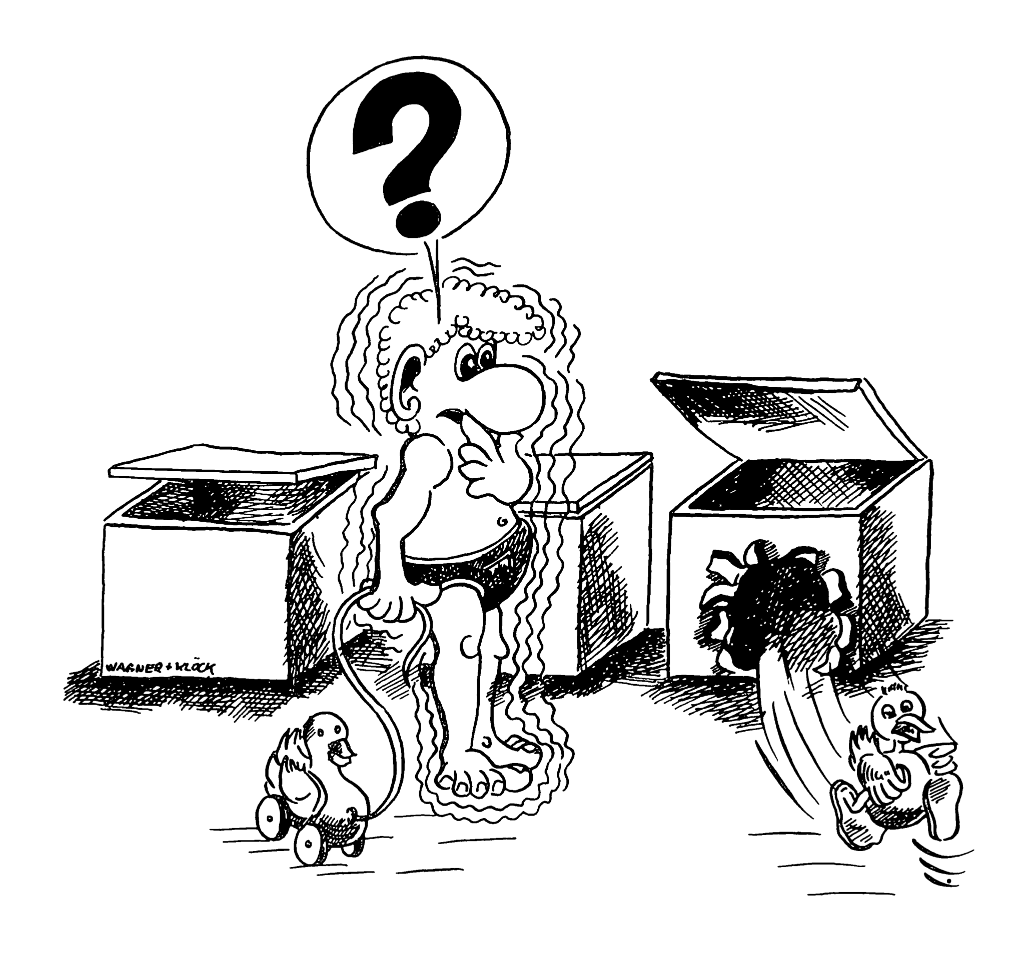
Variieren Sie die Stärke des Mischens, indem Sie die Zeile 300 abändern. Beispielsweise wird weniger gemischt bei IF M<4 THEN 220 und stärker bei IF M<15 THEN 220.



Ballsuche

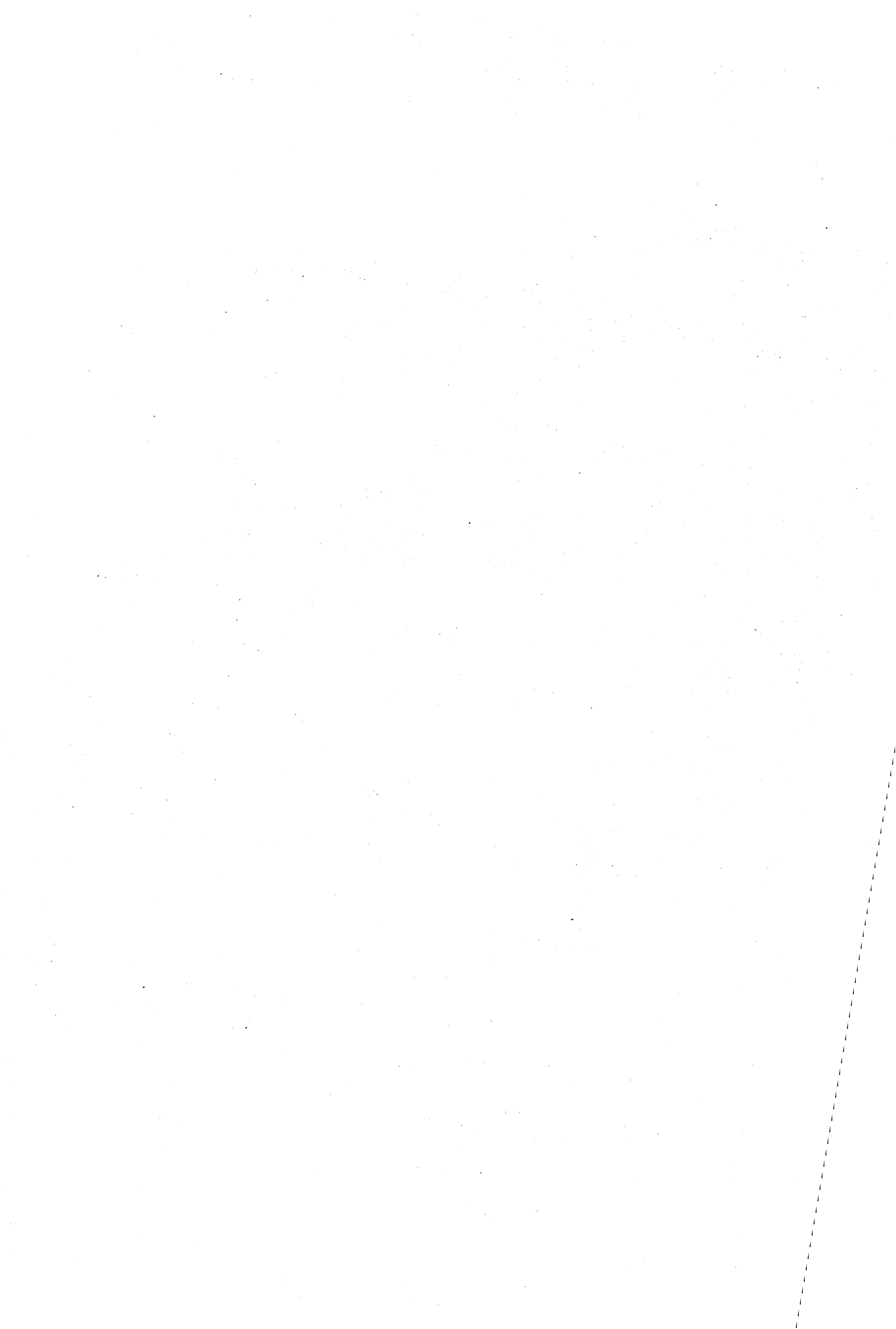
```
READY.

100 REM BALLSUCHE
110 GOSUB 450
120 PRINT "▒" TAB( 15)"▒ BALLSUCHE▒"
130 FOR X=7 TO 9: FOR Y=1 TO 3:PRINT L$(X);S$(Y): NEXT Y,X
140 L= INT ( RND (8)*3)+1
150 PRINT L$(L);B$
160 PRINT "▒▒▒▒DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM STARTEN"
170 GET Q$: IF Q$="" THEN 170
180 PRINT "▒▒▒                                                    "
190 FOR X=7 TO 9: FOR Y=1 TO 3:PRINT L$(X);E$(Y): NEXT Y,X
200 FOR X=1 TO 3: FOR Y=1 TO 3:PRINT L$(X);S$(Y): NEXT Y,X
210 FOR X=1 TO 3:W(X)=1: NEXT X:M=1
220 FOR K=1 TO 9:C=0: IF W(K)=0 THEN 290
230 H= INT ( RND (4)*4)+1:C=C+1 : IF C>9 THEN 290
240 N=A(K,H): IF W(A(K,H))=1 THEN 230
250 W(K)=0:W(A(K,H))=1
260 FOR Y=1 TO 3: PRINT L$(K);E$(Y) : NEXT Y
```



```
270 FOR Y=1 TO 3: PRINT L$(A(K,H));S$(Y): NEXT Y
280 IF L=K THEN L=A(K,H)
290 NEXT K:M=M+1
300 IF M<9 THEN 220
310 IF W(1)=1 AND W(2)=1 AND W(3)=1 THEN 330
320 GOTO 220
330 FOR X=1 TO 3: PRINT L$(X);"";STR$ (X): NEXT
340 PRINT "UND NUN, UNTER WELCHER SCHACHTEL BEFINDET SICH DER BALL?"
350 GET Q$: IF Q$="" THEN 350
360 Q= VAL (Q$): IF Q<1 OR Q>3 THEN 350
370 IF Q=L THEN PRINT "ERRATEN!": GOTO 390
380 PRINT "ES TUT MIR LEID, DER BALL WAR UNTER #"L
390 FOR X=1 TO 3: FOR Y=1 TO 3: PRINT L$(X);E$(Y): NEXT Y,X
400 FOR X=4 TO 6: FOR Y=1 TO 3:PRINT L$(X);S$(Y): NEXT Y,X
410 PRINT L$(L);B$
420 PRINT : INPUT "SPIELEN SIE NOCHEINMAL";Q$
430 IF LEFT$ (Q$,1)="Y" THEN 120
440 END
450 POKE 53281,1: PRINT ""
460 PRINT "GLEEICH SPIELEN SIE BALLSUCHE."
470 PRINT "ICH LEGE EINEN BALL (●) UNTER EINE DER"
480 PRINT "DREI ROTEN SCHACHTELN, UND DANN WIRBLE ICH DIE"
490 PRINT "SCHACHTELN DURCHEINANDER.": PRINT
500 PRINT "PASSEN SIE GUT AUF, UND SAGEN SIE MIR DANN, UNTER WELCHER  "
505 PRINT"SCHACHTEL SICH DER BALL BEFINDET."
510 PRINT : PRINT "DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM WEITERSPIELEN."
520 GET Q$: IF Q$="" THEN 520
530 S$="    ":E$(1)="    "
540 S$(2)="    ":E$(2)="    "
550 S$="    ":E$(3)="    "
560 B$=""
570 L$(1)=""
580 L$(2)=L$(1)+""
590 L$(3)=L$(2)+""
600 L$(4)=L$(1)+""
610 L$(5)=L$(2)+""
620 L$(6)=L$(3)+""
630 L$(7)=L$(1)+""
640 L$(8)=L$(2)+""
650 L$(9)=L$(3)+""
660 FOR X=1 TO 9: FOR Y=1 TO 4 : READ A(X,Y): NEXT Y,X
670 RETURN
680 DATA 2,4,7,1,1,3,5,8,2,6,9,3
690 DATA 1,4,5,4,4,2,6,5,5,3,6,6
700 DATA 1,7,8,7,7,2,9,8,8,9,3,9

READY.
```



PIRATEN

Schließen Sie die Luken und dann "Schiff ahoi!" und hinaus auf hohe See. Vielleicht wird es Ihnen gelingen, das von dem gefährlichen Piraten Blaubart geraubte Gold zurückzugewinnen. Suchen Sie auf dem Bildschirm nach fünf im Meer verborgenen Piratenschiffen. Haben Sie ein Piratenschiff entdeckt, können Sie es entweder beschießen oder entern. Bei dem folgenden wilden Kampf können Sie Männer und Kanonen verlieren.

Das Spiel endet nach fünf Minuten oder dann, wenn Ihr Schiff oder alle fünf Piratenschiffe versenkt sind.

Variation 1

Variieren Sie den Bereich, in dem Piratenschiffe entdeckt werden können, durch Änderung von D(X) in Zeile 440. Mit IF D(X)>4 wird der Bereich beispielsweise auf vier Stellen vergrößert.

Variation 2

Mit einer Veränderung der Gleichung für C(X) in Zeile 520 können Sie das Ausmaß der Zerstörung, das Ihre Kanonen bewirkt, variieren. Bei C(X)=C(X)-INT(RND(7)*.2*C) ist das Ausmaß der Zerstörung geringer.

Variation 3

Eine Veränderung der Gleichung für G in Zeile 610 ändert die Menge des Goldes, die aus einem gekaperten Piratenschiff geborgen wird. Mit G=G+INT(RND(8)*8000) wird die durchschnittliche Goldmenge beispielsweise vergrößert.

Variation 4

Die Abänderung von TI in Zeile 710 in IF TI>10800 THEN 890 verringert die Spieldauer auf drei Minuten.



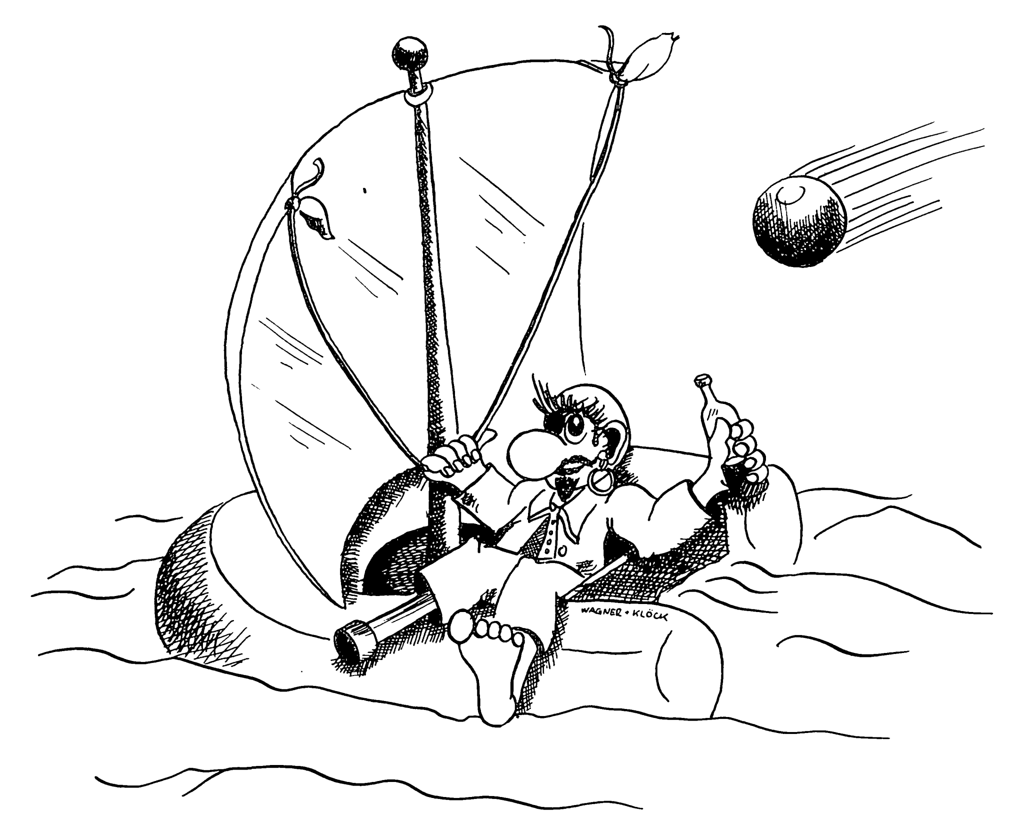
```
READY.

100 REM PIRATEN
110 PRINT"]■":PRINT"AHOI,HIER SPRICHT MATEY. UND WIE IST"
120 INPUT "IHR NAME";N$: PRINT
130 PRINT "AYE, AYE, ICH BIN KAPITAEN "N$".": PRINT
140 PRINT "UND ICH BIN KAPITAEN BLAUBART.": PRINT
150 PRINT"MEINE FLOTTE VON 5 FREGATTEN LIEGT IN  DIESEN GEWAESSERN VERSTECKT"
160 PRINT "FANGEN SIE MICH, WENN SIE KOENNEN.": PRINT
165 PRINT "IHR SCHIFF IST MIT 'S' GEKENNZEICHNET."
170 PRINT "MEINE SCHIFFE SIND MIT 'P' GEKENNZEICHNET."
180 PRINT "RIFFE SIND MIT '*' GEKENNZEICHNET.": PRINT
190 PRINT "IHR SCHIFF HAT EINE BESATZUNG VON 200 MANN UND 50"
200 PRINT "KANONEN.": PRINT:PRINT"DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE"
210 GET Q$: IF Q$="" THEN 210
220 PRINT "]":PRINT"SIE HABEN FOLGENDE KOMMANDOS ZUR VERFUEGUNG:":PRINT
230 PRINT" N = NACH NORDEN STEUERN":PRINT" O = NACH OSTEN STEUERN"
240 PRINT " S = NACH SUEDEN STEUERN":PRINT " W = NACH WESTEN STEUERN"
250 PRINT " F = KANONEN ABFEUERN":PRINT " E = ENTERN": PRINT
260 PRINT"KANONEN FEUERN AUF ALLE SCHIFFE IM ABSTAND VON   ZWEI LEERSTELLEN."
270 PRINT"ZUM ENTERN DARF DAS SCHIFF NUR EINE LEERSTELLE   ENTFERNT SEIN."
280 PRINT:PRINT "DIE SPIELZEIT BETRAEGT 5 MINUTEN"
290 PRINT:PRINT "DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM STARTEN."
300 GET Q$: IF Q$="" THEN 300
310 LX=INT(40* RND(8)):LY=INT(RND(8)*20)+3:S=1024:M=200:C=50:G=0:K=0
320 FOR X=0 TO 4
330 PX(X)=INT(40* RND(8)):PY(X)=INT(RND(8)*20)+3:M(X)=100:C(X)=20
340 IF PX(X)=LX AND PY(X)=LY THEN 330
350 NEXT X:PRINT"]":L=S+LX+40*LY:POKE L,19:FOR X=0 TO 24
360 I=INT ( RND (4)*800)+S+120: IF PEEK (I)<>32 THEN 360
370 POKE I,42: NEXT X
375 FOR X=55296 TO 56295: POKE X,1: NEXT X
380 TI$="000000"
390 L=S+LX+40*LY: POKE L,19
400 C$=" ": GET C$
410 PRINT"■MAENNER:"STR$ (M)+"  KANONEN:"STR$ (C)+"  GOLD:"STR$ (G)+"   "
420 FOR X=0 TO 4:D(X)= SQR((PX(X)-LX)↑2+(PY(X)-LY)↑2)
430 IF C(X)=<0 OR M(X)=<0 THEN 620
440 IF D(X)>6 THEN POKE S+PX(X)+PY(X)*40,32: GOTO 620
450 POKE S+PX(X)+PY(X)*40,16
460 IF D(X)>2.9 THEN 560
470 IF C$<>"F" THEN 530
480 PRINT "■■FEUERN,KAPITAEN"N$"!"
490 FOR CA=1 TO C/5:SO=54272:FOR LO=SO TO SO+24: POKE LO,0: NEXT
500 POKE SO+5,9: POKE SO+6,15: POKE SO+24,15
510 POKE SO+1,5:POKE SO,235:POKE SO+4,129: FOR TT=1 TO 40: NEXT TT,CA
520 C(X)=C(X)- INT ( RND (7)*.3*C):M(X)=M(X)- INT ( RND (8)*.2*C)
530 IF RND(2)>.5 THEN C=C- INT (RND(7)*.3*C(X)):M=M- INT ( RND (8)*.1*C(X))
540 IFC(X)<=0THENPRINT"■■PIRAT VERSENKT                ":FORT=1TO2000:NEXTT:K=K+1
550 IF C(X)<=0 THEN PRINT "■■                          "
560 IF D(X)>1.5 THEN 620
570 IF C$="E" THEN PRINT "■■ENTERN, KAPITAEN"N$"!"
580 IF C$="E" THEN M(X)=M(X)- INT(RND (7)*.5*M)
590 IF M(X)>0 THEN M=M- INT ( RND (7)*.1*M(X))
600 IFM(X)<=0THENPRINT"■■PIRATEN GEKAPERT.             ":FORT=1TO4000:NEXT T
610 IF M(X)<=0 THEN PRINT "■■                   ":G=G+INT(RND(8)*5000):K=K+1
620 IF C(X)<=0 OR M(X)<=0 THEN POKE S+PX(X)+PY(X)*40,32
630 NEXT X: IF K=5 THEN 790
640 PRINT"■■                                  "
650 IF M<=0 OR C<=0 THEN 790
660 POKE L,32: IF C$="N" AND LY>2 THEN LY=LY-1
670 IF C$="S" AND LY<22 THEN LY=LY+1
680 IF C$="O" AND LX<40 THEN LX=LX+1
690 IF C$="W" AND LX>1 THEN LX=LX-1
700 IF PEEK (S+LX+40*LY)=42 THEN 840
```

Piraten

```
710 IF TI>18000 THEN 890
720 GOTO 390
730 PRINT "ALLE PIRATEN UNSCHAEDLICH GEMACHT"
740 FOR T=1 TO 3000: NEXT T
750 PRINT "♥"
760 PRINT TAB( 10)"ALLE PIRATEN UNSCHAEDLICH GEMACHT."
770 PRINT:PRINT"SIE HABEN"G"GOLDSTUECKE ERBEUTET":PRINT"KAPITAEN " N$"."
780 GOTO 940
790 PRINT"SIE SIND VERSENKT WORDEN"
800 FOR T=1 TO 3000: NEXT T
810 PRINT "♥"
820 PRINT "SIE SIND VERSENKT WORDEN, KAPITAEN "N$"."
830 GOTO 940
840 PRINT "SIE SINKEN."
850 FOR T=1 TO 3000: NEXT T
860 PRINT "┛"
870 PRINT "SIE SINKEN, KAPITAEN "N$"."
880 GOTO 940
890 PRINT "DIE SPIELZEIT IST ZU ENDE"
900 FOR T=1 TO 3000: NEXT T
910 PRINT "┛"
920 PRINT TAB( 14)"DIE SPIELZEIT IST ZU ENDE."
930 PRINT:PRINT "SIE HABEN"G"GOLDSTUECKE ERBEUTET":PRINT "KAPITAEN " N$"."
940 POKE 198,0:PRINT:PRINT TAB( 10)"SPIELEN SIE NOCHEINMAL(J/N)";
950 INPUT Q$
960 IF LEFT$ (Q$,1)="J" THEN 310

READY.
```



CODEKNACKER

Dieses kurze Programm basiert auf einem beliebten Brettspiel. Der Computer lädt Sie ein, einen Geheimcode zu knacken. Wenn die vier Quadrate auf dem Bildschirm erscheinen, geben Sie jeweils eine Codeziffer zwischen 1 und 5 ein. Die Ziffern dürfen wiederholt werden.

Eine richtige Antwort wird mit einem Sternchen in dem betreffenden Quadrat angezeigt. Sie haben vier Versuche, den Code zu knacken. Gewonnen haben Sie, wenn Sie alle vier Ziffern des Codes erraten haben.

Variation 1

Gestalten Sie das Spiel schwieriger, indem Sie für die Zahl 5 in den Zeilen 220 bis 250 eine höhere Zahl einsetzen. Dadurch wird der Zahlenbereich, den der Computer in seinem Code verwenden kann, erweitert. Bringen Sie den neuen Zahlenbereich auch durch eine Veränderung der PRINT-Anweisung in Zeile 170 zur Anzeige.

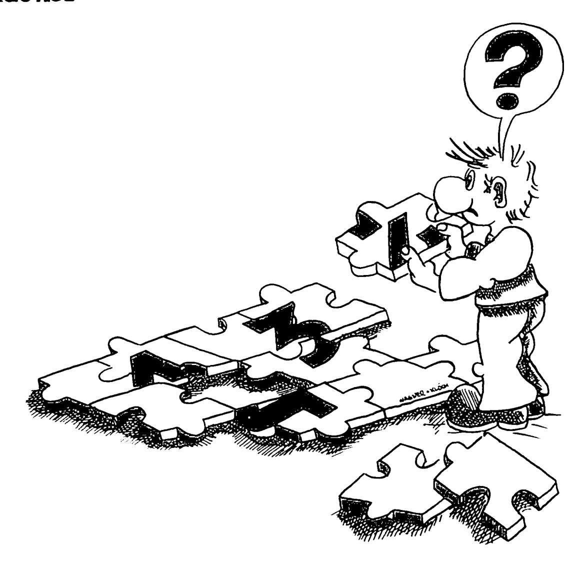
Variation 2

Vereinfachen Sie das Spiel durch Erhöhung der Versuchsanzahl, die der Spieler hat. Wenn Sie beispielsweise X in Zeile 290 in FOR X=1 TO 5:PRINT L$;X abändern, hat der Spieler fünf Versuche frei.

```
READY.

100 REM CODEKNACKER
110 M$="[illegible]":L$=M$+"[illegible]                              "
120 POKE 53281,1: PRINT "[illegible]":PRINT TAB( 14)"CODEKNACKER":PRINT:PRINT
130 PRINT "ICH BIN KATHI GEHEIM,"
135 PRINT"EIN PROGRAMM, DAS KYBERNETISCHE CODES    GENERIERT."
140 PRINT "GLEICH KOENNEN SIE VERSUCHEN,"
150 PRINT "MEINEN CODE ZU KNACKEN.": PRINT
160 PRINT "ICH GENERIERE VIER QUADRATE.JEDES DIESER"
170 PRINT "QUADRATE STELLT EINE ZIFFER        1,2,3,4, ODER 5 DAR.": PRINT
180 PRINT"SIE HABEN VIER VERSUCHE ZUM HERAUSFINDEN"
```

Codeknacker



```
185 PRINT"DER    RICHTIGEN ZIFFERNFOLGE.": PRINT
190 PRINT "DIE ZIFFERN KOENNEN WIEDERHOLT WERDEN.":PRINT
195 PRINT "DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM STARTEN."
200 GET Q$: IF Q$="" THEN 200
210 PRINT "◘":PRINT TAB( 14)" CODEKNACKER ": PRINT : PRINT
220 E= INT ( RND (8)*5)+1
230 B= INT ( RND (8)*5)+1
240 C= INT ( RND (8)*5)+1
250 D= INT ( RND (8)*5)+1
260 PRINT TAB( 13)"A   B   C   D"
270 PRINT TAB( 13)"◪  ◙  ▒▒  ◪▒◙  ◪  ◙"
280 PRINT TAB( 13)"◪  ◙  ▒▒  ◪▒◙  ◪▒▒◙"
290 FOR X=1 TO 4: PRINT L$;X
300 IF W=E THEN 340
310 PRINT L$: PRINT:PRINT TAB( 13)"  A";: INPUT W
320 IF W=E THEN PRINT M$; TAB( 13)"◪✱✱◙":PRINT TAB( 13)"◪✱✱◙"
330 PRINT L$: PRINT : PRINT TAB( 13)"        "
340 IF V=B THEN 380
350 PRINT L$:PRINT:PRINT TAB( 13)"  B";: INPUT V
360 IF V=B THEN PRINT M$; TAB( 17)"◪✱✱◙":PRINT TAB( 17)"◪✱✱◙"
370 PRINT L$: PRINT:PRINT TAB( 13)"        "
380 IF Y=C THEN 420
390 PRINT L$: PRINT:PRINT TAB( 13)"  C";: INPUT Y
400 IF Y=C THEN PRINT M$; TAB( 21)"◪✱✱◙":PRINT TAB(21)"◪✱✱◙"
410 PRINT L$: PRINT:PRINT TAB( 13)"     "
420 IF Z=D THEN 460
430 PRINT L$: PRINT:PRINT TAB( 13)"  D";: INPUT Z
440 IF Z=D THEN PRINT M$; TAB( 25)"◪✱✱◙":PRINT TAB( 25)"◪✱✱◙"
450 PRINT L$: PRINT:PRINT TAB( 13)"     "
460 IF W=E AND V=B AND Y=C AND Z=D THEN 520
470 NEXT X
480 PRINT:PRINT:PRINT TAB( 6)"SIE HABEN DEN CODE NICHT GEKNACKT."
490 PRINT:PRINT TAB( 8)"ER LAUTETE:";E" "B" "C" "D
500 PRINT:PRINT TAB( 7)"DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM NEUBEGINN."
510 GOTO 200
520 PRINT:PRINT "    SIE HABEN DEN CODE BEIM"X". VERSUCH GEKNACKT!!!"
530 GOTO 500

READY.
```

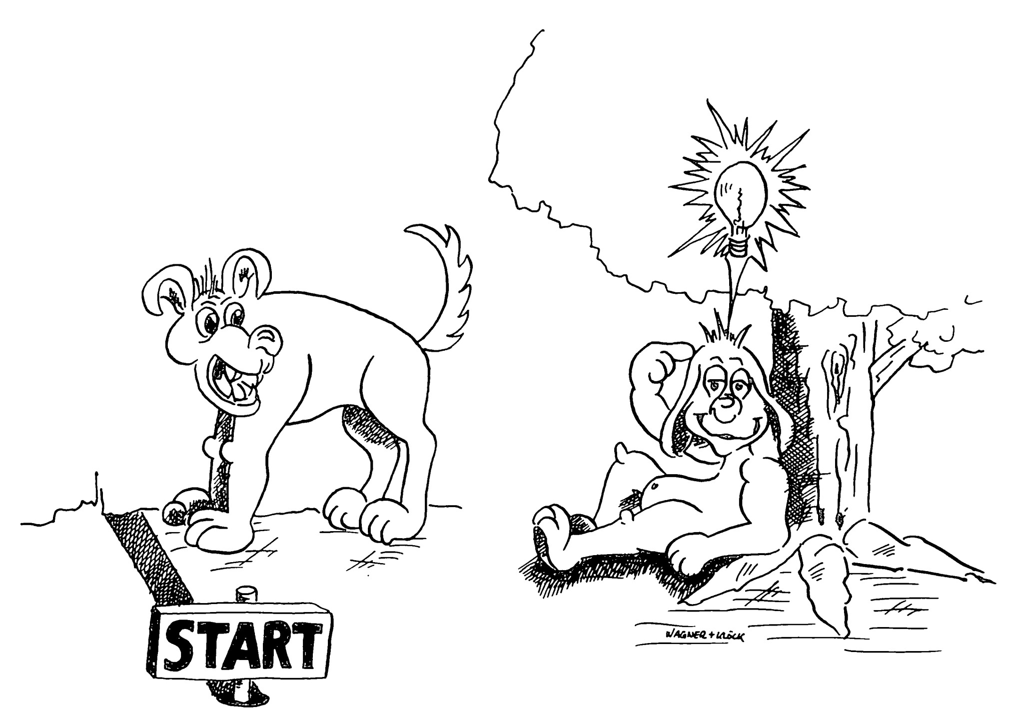
EIN TAG AUF DER RENNBAHN

Sie sind auf den Hund gekommen - d.h. auf die Hunderennbahn. Der Computer und Sie haben die Wahl unter vier Hunden, die auf die Zielgerade zurennen. Setzen Sie auf den Richtigen!

Das Programm ist komplett und spielerfreundlich ausgestattet mit Begrüßung, Rennprogramm, lustigen Grafiken und unkompliziertem Neubeginn. Es stellt bereits so wie es ist, ein faszinierendes Spiel dar; aber es macht noch mehr Spaß, wenn Sie ihm zusätzlich noch eine persönliche Note geben.

Variation

Durch die Variablen in Zeile 510 ist die relative Geschwindigkeit der Hunde geregelt. Je niedriger die Zahl, desto schneller läuft der Hund. Ändern Sie beispielsweise O(1) in O(1)=.85, dann läuft Molly, der Hund #1, schneller.



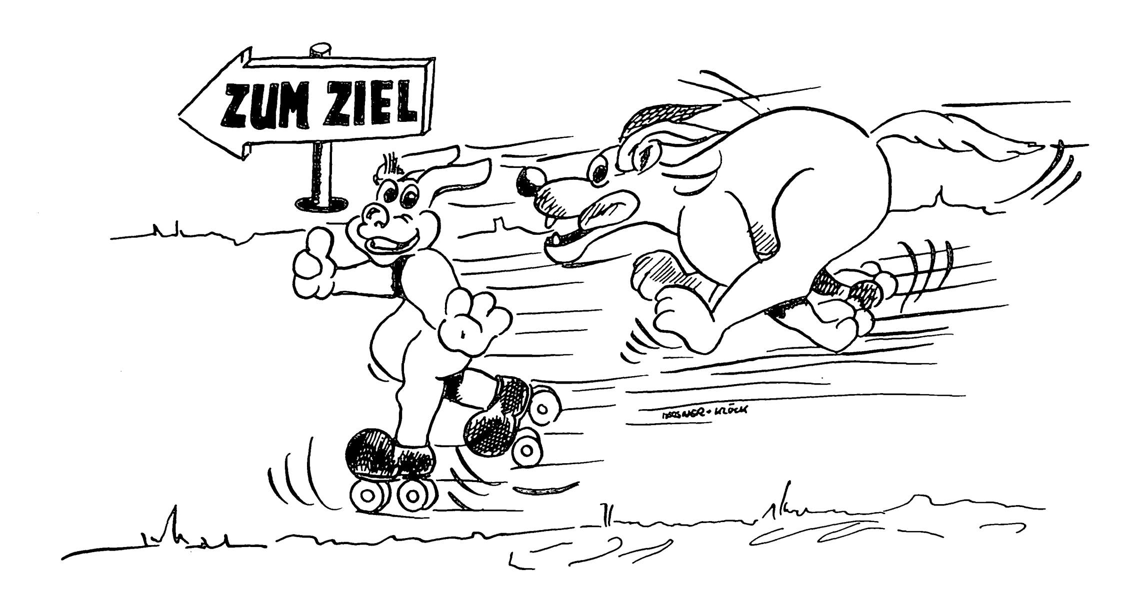
Ein Tag auf der Rennbahn

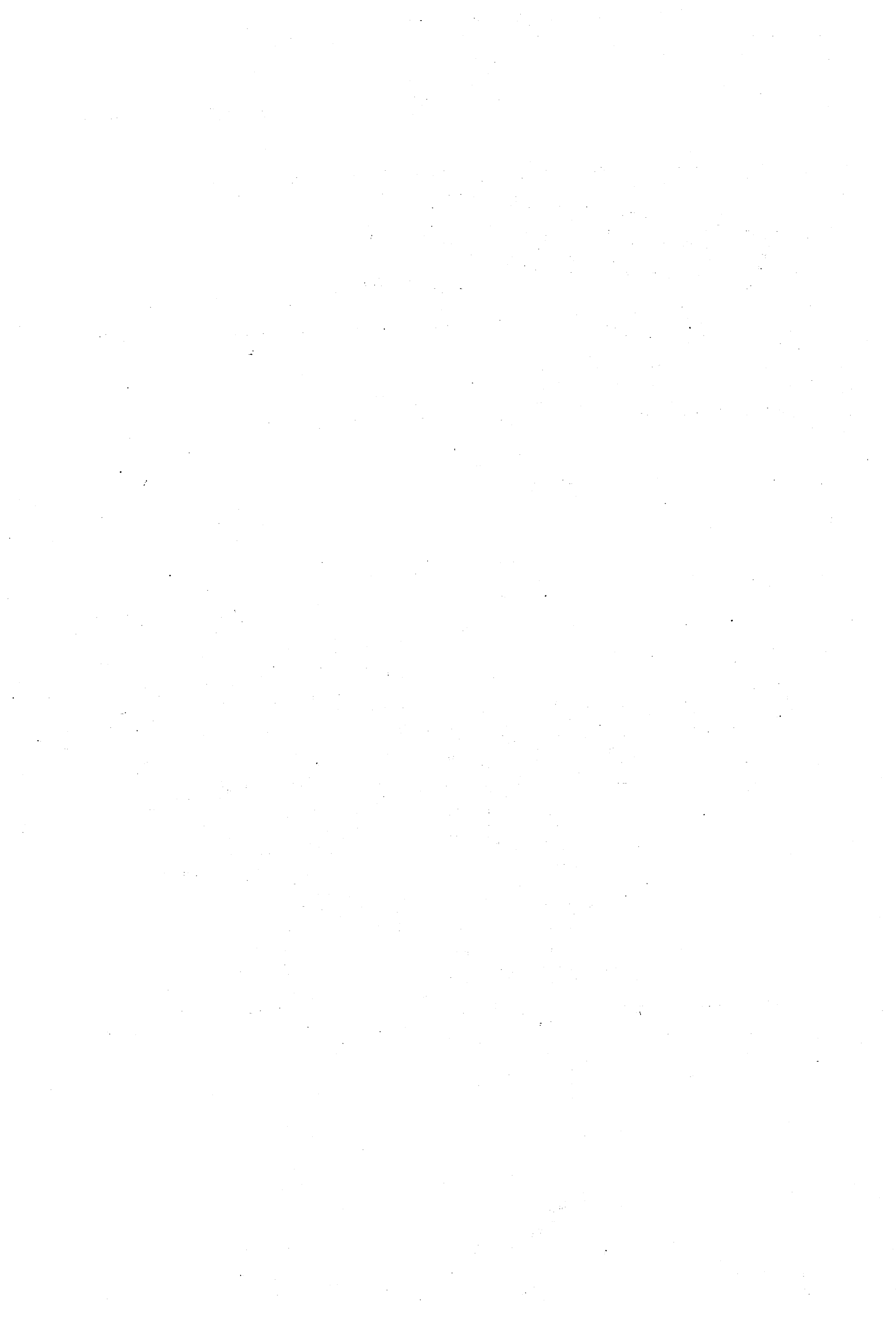
```
READY.

100 REM EIN TAG AUF DER RENNBAHN
110 M=500: POKE 53281,11
120 C$="        "
130 C$(1,1)="     ":C$(1,2)="/  1  ":C$(1,3)="      "
140 C$(2,1)="     ":C$(2,2)="/  2  ":C$(2,3)="      "
150 C$(3,1)=" )   ":C$(3,2)="   3  ":C$(3,3)="      "
160 C$(4,1)="     ":C$(4,2)="(  4  ":C$(4,3)="      "
170 PRINT "  ":PRINT"WILLKOMMEN AUF ONKEL LOUIS' HUNDERENNBAHN, DER BESTEN";
180 PRINT"  VON GANZ ARIZONA." : PRINT
190 PRINT"ICH HOFFE, DAS GLUECK IST IHNEN HEUTE HOLD."
200 PRINT "EINIGE DER SCHNELLSTEN JUNGEN HUNDE DER MIKROCHIP WELT"
210 PRINT "STEHEN SCHON BEREIT, ZU RENNEN, WAS IHRE PFOTEN HERGEBEN."
220 PRINT:PRINT"MACHEN SIE SICH'S AUF IHREM LOGENPLATZ BEQUEM."      : PRINT
230 PRINT "UEBRIGENS KOENNEN SIE MICH EINFACH ONKEL LOUIS NENNEN."
240 INPUT "UND WIE HEISSEN SIE";N$: PRINT
250 PRINT N$", MOECHTEN SIE EIN PROGRAMM HABEN";: INPUT P$
260 IF LEFT$ (P$,1)<>"J" THEN 470
270 PRINT " 1)  MOLLY :RAUHHAAR-MISCHRASSE, IST SAGENHAFT"
280 PRINT "    SCHNELL...HAT 16 VON 24"
290 PRINT "    PROFIRENNEN GEWONNEN. DIESE 7 JAHRE ALTE HUENDIN"
300 PRINT "    HAT ERFAHRUNG, SELBSTVERTRAUEN UND KLASSE.";
310 PRINT "     EIN SICHERER TIP,WENN SIE NICHT AM RENNBAHNRAND PLOETZLICH";
320 PRINT"     HALTMACHT, WEIL SIE ETWAS FRESSBARES GESCHNUPPERT HAT."
325 PRINT "    WAHRSCHEINLICHKEIT: 2-1": PRINT
330 PRINT "2)  FELICE :DIESE 8 JAHRE ALTE LANGHAARDAME MACHT GERNE"
340 PRINT"     EIN NICKERCHEN MITTEN"
350 PRINT "    AUF DER STRECKE. ABER PASSEN SIE AUF!"
360 PRINT "    DIESER SCHLAEFER STECKT VOLLER UEBERRASCHUNGEN."
365 PRINT "    WAHRSCHEINLICHKEIT: 10-1": PRINT
370 PRINT "    DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM UMBLAETTERN": PRINT
380 GET Q$: IF Q$="" THEN 380
390 PRINT "3(  SCHLINGEL :DIESER HUND KANN RENNEN,UND WIE..."
400 PRINT"   ABER DUMMERWEISE HAT ER IN DER LETZTEN ZEIT EINIGE"
410 PRINT "    RENNEN VERLOREN...UND HAT SEINE LIZENZ NUR NOCH"
420 PRINT "    AUF PROBE."
425 PRINT "    WAHRSCHEINLICHKEIT: 4-1": PRINT
430 PRINT "4)  BILLY : DIESER HUND MACHT TEMPO, HAT PEP UND ";
440 PRINT "     VITALITAET...WENN ER NUR AUCH IN DIE RICHTIGE"
450 PRINT"   RICHTUNG RENNT. ER IST REGELRECHT EXPLOSIVSTOFF UND LAEUFT SEIN"
460 PRINT "    ERSTES PROFIRENNEN.": PRINT "    WAHRSCHEINLICHKEIT: 7-1"
470 PRINT:PRINT:PRINT TAB( 7)"DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE"
475 PRINT "ZUM STARTEN": PRINT
480 GET Q$: IF Q$="" THEN 480
490 PRINT" ":PRINT"PLAZIEREN SIE IHRE WETTE DURCH WAHL DER STARTNUMMER.":PRINT
500 D$(1)="MOLLY":D$(2)="FELICE":D$(3)="SCHLINGEL":D$(4)="BILLY"
510 O(1)=.95:O(2)=.98:O(3)=.96:O(4)=.97
520 FOR X=1 TO 4: PRINT X") "D$(X): PRINT : NEXT X
530 INPUT "AUF WELCHEN HUND SETZEN SIE";S
540 IF S>4 OR S<1 THEN 490
550 PRINT:PRINT "SIE HABEN DM"M
560 PRINT "WIEVIEL WOLLEN SIE WETTEN?";: INPUT B
570 IF B>M THEN PRINT "BEDAUERE, WIR GEWAEHREN KEINEN KREDIT": GOTO 550
580 A$(1)="    ":A$(2)=A$(1)+"     ":A$(3)=A$(2)+"     "
590 FOR X=1 TO 4:B$(X)="  ": NEXT X
600 A$(4)=A$(3)+"     "
610 T$="                                              "
620 PRINT " ": TAB( 15)" RENNBAHN ": PRINT
630 FOR X=1 TO 22: PRINT TAB( 36)"    ": NEXT X
640 PRINT A$(1);T$: PRINT A$(2);T$: PRINT A$(3);T$: PRINT A$ (4);T$
650 FOR X=1 TO 4: PRINT A$(X):FOR Y=1 TO 3:PRINT B$(X);C$(X,Y): NEXT Y,X
660 FOR X=1 TO 4: PRINT A$(X):FOR Y=1 TO 3:PRINT B$(X);C$: NEXT Y
670 IF RND (8)>.6 THEN B$(X)=B$(X)+"  "
680 IF RND (8)>O(X) THEN B$(X)=B$(X)+"  "
690 PRINT A$(X): FOR Y=1 TO 3:PRINT B$(X);C$(X,Y): NEXT Y
```

```
700 IF LEN (B$(X))>30 THEN PRINT "[illegible]#"X;D$(X)" GEWINNT": GOTO 720
710 NEXT X: GOTO 650
720 FOR T=1 TO 3000: NEXT T:PRINT "J":PRINT
725 PRINT TAB( 7)"#"X;D$(X)" GEWINNT!": PRINT
730 PRINT TAB( 7);N$" WETTET AUF #"S;D$(S): PRINT
740 IF S=X THEN 770
750 PRINT TAB( 7)N$" VERLIERT DM"B:M=M-B
755 IF M<=0 THEN PRINT TAB(7)N$" IST PLEITE!": END
760 GOTO 820
770 IF S=1 THEN B=B*2
780 IF S=2 THEN B=B*10
790 IF S=3 THEN B=B*4
800 IF S=4 THEN B=B*7
810 PRINT TAB( 7)N$" GEWINNT DM"B:M=M+B
820 PRINT:PRINT:INPUT "SPIELEN SIE NOCHEINMAL";P$
825 IF LEFT$ (P$,1)="J" THEN PRINT : GOTO 470
830 PRINT:PRINT:PRINT TAB( 7)N$" VERLAESST DIE RENNBAHN MIT DM"M

READY.
```





DIE MINE DES VERSCHWUNDENEN HOLLÄNDERS

Dieses Spiel basiert auf einer alten Sage aus Arizona. Es handelt von dem rätselhaften Verschwinden eines holländischen Goldgräbers in den Superstition Mountains, den Bergen des Aberglaubens.

Das gesamte Spiel ist ein abenteuerlicher Irrgarten, mit mehr als einer Bildschirmanzeige. Sie gehen durch einen ersten Irrgarten, sammeln Goldstücke auf (.) und suchen nach Anhaltspunkten (?), die über die Lage des in der Mine verborgenen Schatzes Auskunft geben. Doch unablässig werden Sie von Geistern verschwundener Goldgräber verfolgt und gejagt.

Das Spiel ist aus, wenn Sie von einem dieser Geister gefangen werden. Berühren Sie den richtigen Anhaltspunkt, haben Sie das geheime Versteck des Schatzes entdeckt. Freuen Sie sich nicht zu früh, denn Sie finden sich nun in einem anderen Raum wieder. Der Schatz liegt zum Greifen nahe vor Ihren Augen, doch wird er vom Geist des verschwundenen Holländers bewacht. Gelingt es Ihnen, den Schatz zu erreichen, erhalten Sie zehnmal so viel Gold, wie Sie im ersten Irrgarten aufgesammelt haben.

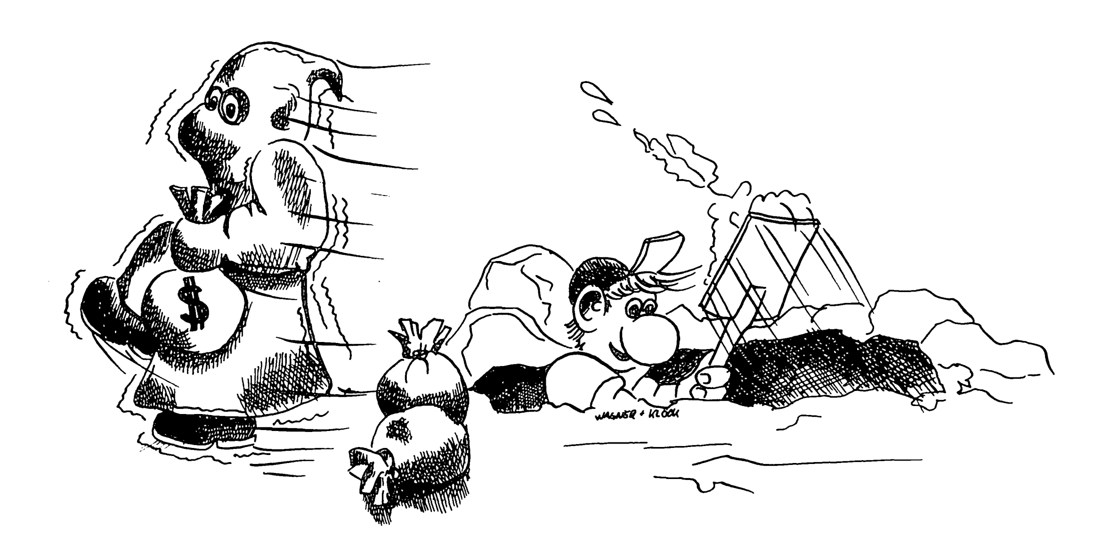
Variation 1

Variieren Sie die Anzahl der Barrieren durch Änderung des Wertes von BX in Zeile 880.

Variation 2

Variieren Sie die Anzahl der Goldstücke im ersten Irrgarten durch Änderung des Wertes von C in Zeile 880.

Die Mine des Verschwundenen Holländers




```
READY.

100 REM DIE MINE DES VERSCHWUNDENEN HOLLAENDERS
110 GOSUB 710
120 SR=0:GL=2020
130 PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■PUNKTE:"SR
140 JY=PEEK (56321):JY=15-(JY AND 15):K= PEEK (197):J= PEEK (653):AL=L
150 POKE L,32: IF JY=1 OR JY=5 OR JY=9 OR (K=7 AND J=1) THEN AL=AL-40
160 IF JY=2 OR JY=6 OR JY=10 OR (K=7 AND J=0) THEN AL=AL+40
170 IF (JY>3 AND JY<7) OR (K=2 AND J=1) THEN AL=AL-1
180 IF JY>7 OR (K=2 AND J=0) THEN AL=AL+1
190 IF PEEK (AL)<>160 THEN L=AL
200 IF PEEK (L)=G THEN 380
210 IF PEEK (L)=46 THEN SR=SR+1
220 IF PEEK(L)=CL THEN SR=SR+100:PRINT"■SUCHE RAUM":FOR T=1 TO 999:NEXT
230 IF PEEK (L)=CL THEN PRINT "■            "
240 IF L=RL THEN 520
250 IF L=GL THEN 630
260 POKE L,I:LY= INT ((L-S)/40):LX=L-S-LY*40
270 NG=3: IF RL=2020 THEN NG=1
280 FOR X=1 TO NG:M=G(X): POKE M,32
290 GY= INT ((M-S)/40):GX=M-S-GY*40
300 IF GX<LX AND (PEEK (M+1)<50 OR PEEK (M+1)=I) THEN M=M+1
310 IF GX>LX AND (PEEK (M-1)<50 OR PEEK (M-1)=I) THEN M=M-1
320 IF GY>LY AND (PEEK (M-40)<50 OR PEEK (M-40)=I) THEN M=M-40
330 IF GY<LY AND (PEEK (M+40)<50 OR PEEK (M+40)=I) THEN M=M+40
340 G(X)=M: POKE M,G:  IF G=65 THEN G=88: GOTO 360
350 IF G=88 THEN G=65
360 IF M=L THEN 380
370 NEXT X: GOTO 130
380 SO=54272: FOR X=0 TO 24:POKE SO+X,0: NEXT X
390 POKE SO+14,5: POKE SO+18,16: POKE SO+3,1: POKE SO+24,143
400 POKE SO+6,240: POKE SO+4,65
```

```
410 POKE 53280,2:F1=5389:FOR X=0 TO 119:F=F1+ PEEK(SO+27)*3.5
420 H= INT (F/256):L=F-H*256
430 IF INT (X/10)/2= INT ( INT(X/10)/2) THEN POKE 53280,2: POKE 53281,2
440 IF INT (X/10)/2<> INT ( INT(X/10)/2)THEN POKE 53280,14: POKE 53281,1
450 POKE SO,L: POKE SO+1,H: NEXT X
460 POKE SO+24,0
470 FOR  X=1 TO 2000: NEXT X
480 PRINT "⊐": PRINT : PRINT
490 PRINT "SIE HABEN VERLOREN!":PRINT "MEIN GEIST HAT SIE GEFANGEN!"
500 PRINT:PRINT "HA HA HA HA HA!"
510 GOTO 680
520 PRINT "⊐": PRINT "▣ ◩                   "
530 FOR X=1 TO 12: PRINT " ◩ "; TAB( 18);"◩ ": NEXT X
540 PRINT "▣ ◩                   "
550 S=1106:B=160:BX=49
560 FOR X=0 TO BX:POKE S+40* INT (RND (8)*12)+ INT (RND (8)*17),B: NEXT X
570 FOR X=55296 TO 56295: POKE X,0: NEXT X
580 GL=S+40* INT (RND (8)*12)+ INT (RND (8)*17): POKE GL,164
590 G=88: FOR X=1 TO 3:G(X)=1513: NEXT X:L=S+8
600 FOR X=1 TO 3: POKE G(X),G: NEXT X: POKE L,I
610 RL=2020
620 FOR T=1 TO 2500: NEXT T: GOTO 130
630 FOR X=1 TO 2000: NEXT X
640 PRINT "⊐": PRINT : PRINT
650 PRINT TAB( 11)"SIE HABEN DAS GOLD GEFUNDEN!": PRINT : PRINT
660 PRINT TAB( 11)"ENDPUNKTZAHL:"SR*10
670 PRINT : PRINT
680 POKE 198,0: PRINT TAB( 14)"SPIELEN SIE NOCHEINMAL";: INPUT Q$
690 IF LEFT$ (Q$,1)="J" THEN 110
700 END
710 PRINT "⊐◧": POKE 53281,1
720 PRINT "◩ABENTEUER IN DER MINE DES VERSCHWUNDENEN HOLLAENDERS":PRINT
730 PRINT"VOR LANGER ZEIT KAM IN EINER HOEHLE IN DEN SUPERSTITION BERGEN IN";
740 PRINT " ARIZONA DAS GOLD DES VERSCHWUNDENEN HOLLAENDERS "
750 PRINT "AUF SELTSAME ART UND WEISE ABHANDEN.": PRINT
760 PRINT "HUETEN SIE SICH VOR GESPENSTERN(Φ),"
770 PRINT "WENN SIE DIE HOEHLEN DURCHSUCHEN." : PRINT
780 PRINT"UM PUNKTE ZU ERZIELEN,MUESSEN SIE PUENKTCHEN SAMMELN UND DIE"
790 PRINT "GEHEIMNISVOLLEN ANHALTSPUNKTE (◩?▣), DIE IHNEN DEN WEG ZEIGEN":PRINT
800 PRINT"BENUTZEN SIE DEN STEUERKNUEPPEL ODER DIE CURSORTASTEN"
805 PRINT "ZUM VORWAERTSKOMMEN."
810 PRINT:PRINT "GEBEN SIE DEN ANFANGSBUCHSTABEN IHRES NAMENS EIN."
820 GET I$: IF I$="" THEN 820
830 IF ASC (I$)<65 OR ASC (I$)>90 THEN 820
840 PRINT "⊐": PRINT "▣ ◩                                    "
850 FOR X=1 TO 19: PRINT " ◩ "; TAB( 37);"◩ ": NEXT X
860 PRINT " ◩                                    "
870 S=1106:B=160:G=146:CL=191:I= ASC (I$)-64
880 BX=249:C=99
890 FOR X=55296 TO 56295: POKE X,0: NEXT X
900 FOR X=0 TO BX: POKE S+40* INT (RND (8)*19)+ INT (RND (8)*35),B: NEXT X
910 FOR X=0 TO C:POKE S+40* INT(RND (8)*19)+ INT(RND (8)*35),46: NEXT X
920 FOR X=0 TO 3:RL=S+40* INT (RND (8)*19)+ INT (RND (8)*35):POKE RL,CL:NEXT X
930 G=88:G(1)=1428:G(2)=1458:G(3)=1764:L=S+18
940 FOR X=1 TO 3: POKE G(X),G: NEXT X: POKE L,I
950 RETURN

READY.
```



BIORHYTHMUS

Experten gehen davon aus, daß unser Leben von drei regelmäßig wiederkehrenden Zyklen bestimmt wird, die sich auf die körperliche (23 Tage), die gefühlsmäßige (28 Tage) und die intellektuelle Verfassung beziehen. Dieses interessante und unterhaltsame Programm berechnet Ihre jeweilige Verfassung in jedem der drei Zyklen und gibt Ihnen Auskunft über Ihren Biorhythmus an vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Tage.

Geben Sie zuerst das Datum ein, für welches der Computer Ihren Biorhythmus berechnen soll und anschließend Ihr Geburtsdatum. Monate werden ausgeschrieben, Tage und Jahreszahlen werden als Ziffern eingegeben. Das Programm berechnet die Anzahl Ihrer Lebenstage zwischen dem eingegebenen Datum und Ihrem Geburtsdatum. Dann wird Ihr Biorhythmus berechnet, und für jeden der drei Zyklen - den körperlichen, den emotionalen und den intellektuellen - erscheint das Ergebnis in Form eines Säulendiagramms auf dem Bildschirm. Befinden Sie sich in der ersten Hälfte des Zyklus, sind Sie in der aufsteigenden Phase. In der zweiten Hälfte des Zyklus geht es bergab! Das Ergebnis wird für jedes Datenpaar innerhalb des 20. Jahrhunderts auf den Tag genau berechnet.

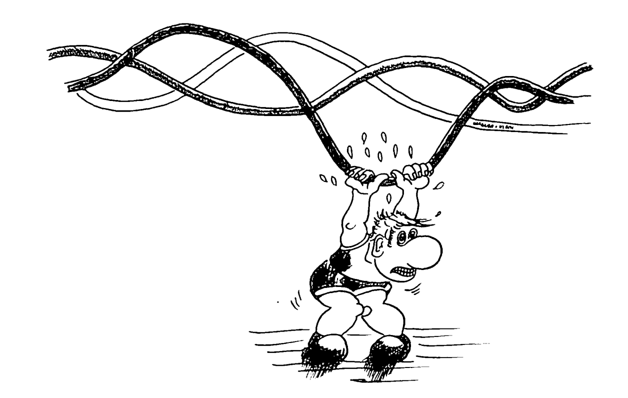
Variation 1

Verändern Sie die Grafikzeichen des Säulendiagramms in den Zeilen 430, 450 und 470 und machen Sie aus dem Quadrat jedes andere mögliche Zeichen.

Variation 2

Fügen Sie eine Routine hinzu, die die Ergebnisse der Biorhythmusberechnung interpretiert. Ein entsprechender Kommentar könnte etwa so lauten: "Gefühlsmäßig sind Sie heute/an diesem Tag ganz groß in Form, Ihre körperliche und intellektuelle Verfassung ist jedoch besorgniserregend.

Biorhythmus



```
READY.

100 REM BIORHYTHMUS
110 DIM M$(12)
120 FOR X=1 TO 12: READ M$(X): NEXT X
130 PRINT "□▪":PRINT"DAS GRUNDPRINZIP DES BIORHYTHMUS LAUTET:"
140 PRINT"JEDER MENSCH UNTERLIEGT DREI PSYCHOLOGISCHEN ZYKLEN, DIE SEINE"
150 PRINT "KOERPERLICHE, EMOTIONALE UND  GEISTIGE VERFASSUNG BETREFFEN."
160 PRINT:PRINT"DIESE ZYKLEN SOLLEN SCHON MIT DER GEBURT BEGINNEN."
170 PRINT"DER KOERPERLICHE ZYKLUS BETRAEGT 23 TAGE."
180 PRINT"DER EMOTIONALE 28 UND "
190 PRINT"DER INTELLEKTUELLE 33 TAGE.": PRINT
200 PRINT"DIE ERSTE HAELFTE DES ZYKLUS IST DIE HOCHPHASE,UND DIE ZWEITE ";
210 PRINT"STELLT DIE TIEFPHASE DAR."
220 PRINT"DEN SCHEITELPUNKT BEZEICHNET MAN ALS KRITISCHEN TAG."
230 FOR T=1 TO 1500: NEXT T: PRINT : PRINT
240 INPUT "GEBEN SIE IHREN GEBURTSMONAT (AUSGESCHRIEBEN) EIN";M1$
250 FOR M1=1 TO 12: IF LEFT$ (M1$,3)=LEFT$ (M$(M1),3) THEN 270
260 NEXT M1:PRINT"SO EINEN MONAT GIBT ES NICHT": GOTO 240
270 INPUT "GEBEN SIE DEN TAG IHRER GEBURT EIN";D1:IF D1>31 THEN 270
280 INPUT "GEBEN SIE IHR GEBURTSJAHR EIN";Y1
290 PRINT:PRINT
300 INPUT"JETZIGER MONAT (AUSGESCHRIEBEN)";M$
310 FOR M=1 TO 12: IF LEFT$ (M$,3)=LEFT$ (M$(M),3) THEN 330
320 NEXT M: PRINT"SO EINEN MONAT GIBT ES NICHT": GOTO 300
330 INPUT "HEUTIGER TAG";D : IF D>31 THEN 330
340 INPUT "GEGENWAERTIGES JAHR";Y
350 F=(Y-Y1)*365.25:H=(M-M1)*30.42:J=D-D1
360 X= INT (F+H+J)-2
370 P=(X/23- INT (X/23))*23
380 E=(X/28- INT (X/28))*28
390 I=(X/33- INT (X/33))*33
400 PRINT "□ BIORHYTHMUS FUER "M$"";D;",";Y: PRINT
410 PRINT:PRINT"SIE LEBEN SCHON"X"TAGE.":PRINT
420 PRINT "▪KOERPERLICHER ZYKLUS":PRINT "     ";
430 FOR X=0TO P:PRINT "▪ ";: NEXT X:PRINT "▪▪▪" INT (P+.5)
440 PRINT:PRINT:PRINT "▪EMOTIONALER ZYKLUS":PRINT"     ";
450 FOR X=0 TO E: PRINT "▪ ";: NEXT X: PRINT "▪▪▪" INT (E+.59)
460 PRINT:PRINT:PRINT "▪GEISTIGER ZYKLUS":PRINT "     ";
470 FOR X=0 TO I: PRINT "▪ ";: NEXT X: PRINT "▪▪▪" INT (I+.5)
480 PRINT:PRINT:PRINT"DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE FUER NEUEN BIORHYTHMUS"
490 GET Q$: IF Q$="" THEN 490
500 GOTO 290
510 DATA JANUAR,FEBRUAR,MAERZ,APRIL,MAI,JUNI,JULI,AUGUST,SEPTEMBER
520 DATA OKTOBER,NOVEMBER,DEZEMBER

READY.
```

DIE KÖNIGIN DES NILS

Ein atemberaubender Gang durch Kleopatras Grab auf der Suche nach alten Schätzen! Sie haben nur zwei Minuten Zeit, und unzählige Gefahren lauern im Dunkeln auf Sie. Kluges und geschicktes Vorgehen verhilft Ihnen zu Ihrem Lohn.

Sie können Ihr Vordringen in das Labyrinth des Grabmals mit dem Steuerknüppel oder der Cursortaste steuern und sich (U) zu dem Schatz ($) bringen. Mit dem Schießknopf oder der Leertaste können Sie Wände mit Dynamit zum Einsturz bringen. Aber seien Sie vorsichtig, denn Ihr Dynamitvorrat ist begrenzt! Außerdem könnten Sie begehrte Schätze zerstören.

Das Spiel ist aus, wenn Sie entweder in eine Schlangengrube (S) fallen oder an eine Mumie (M) anstoßen.

Variation 1

Erhöhen oder verringern Sie die Menge des Dynamits durch Änderung des Wertes von D in Zeile 130.

Variation 2

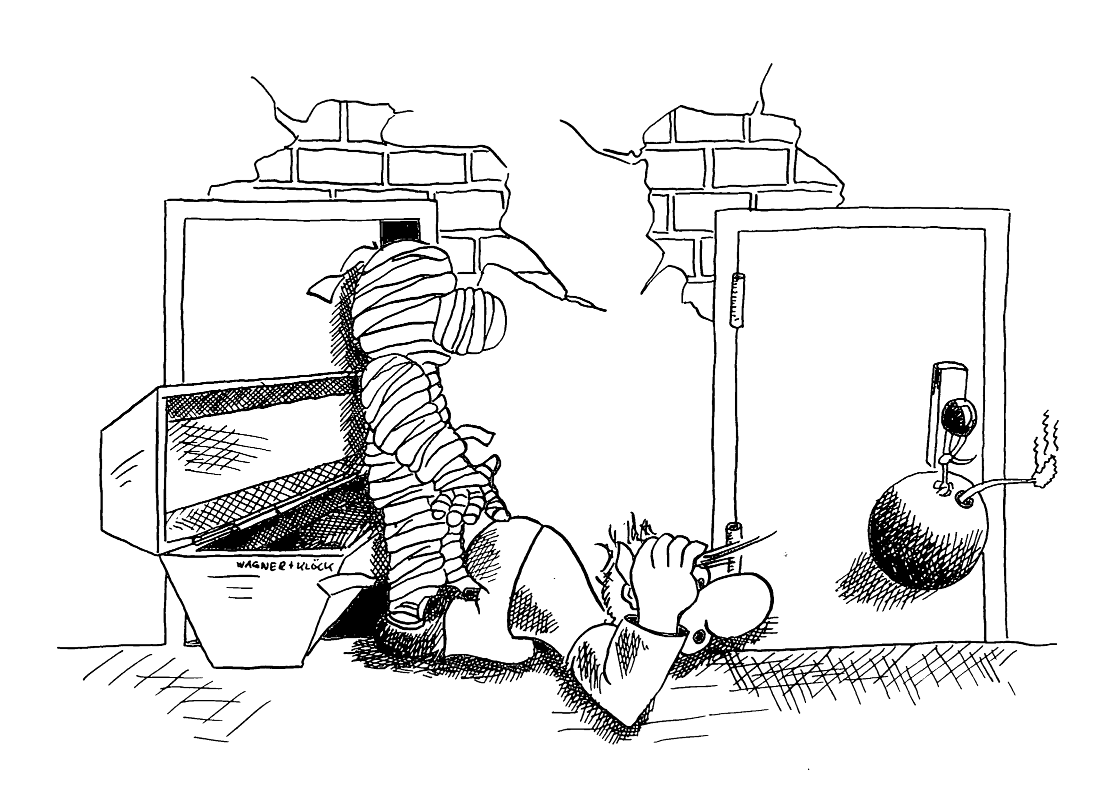
Erhöhen Sie die Anzahl der Wände durch Abänderung der Zeile 160 in IF RND(9)>.4 THEN POKE X, 160: POKE X+CO,0.

Variation 3

Den Wert des Schatzes können Sie durch Änderung der Gleichung für G in Zeile 370 variieren. Mit G=G+INT(RND(8)*20*1000+20000 wird der Schatz noch wertvoller.

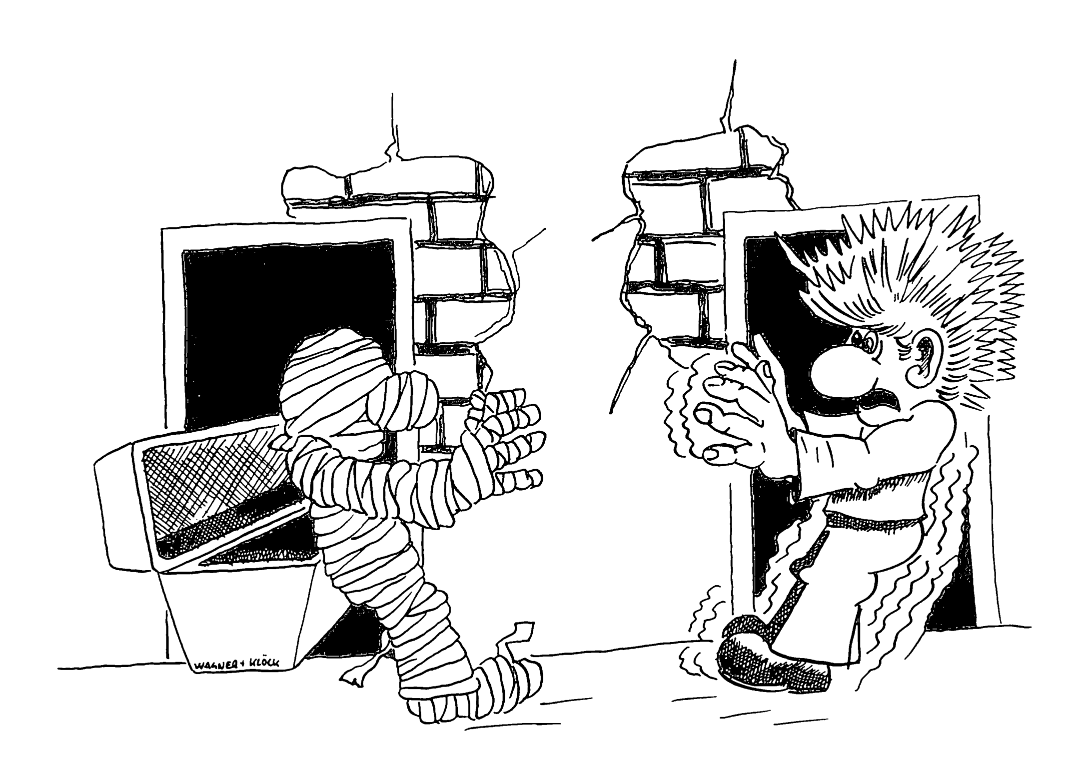
Variation 4

Durch Abänderung von TI in Zeile 380 in TI>10800 können Sie die Spielzeit auf drei Minuten verlängern.



```
READY.

100 REM DIE KOENIGIN DES NILS
110 FOR X=0 TO 8: READ L(X): NEXT X
120 GOSUB 530
130 PRINT "ﾞﾇ":CO=54272:UL=1884:UC=21:D=9:G=0:FL=0
140 FOR X=1064 TO 1103: POKE X,160: POKE X+CO,0: NEXT X
150 FOR X=1104 TO 1863: IF RND (8)>.8 THEN POKE X,46: POKE X+CO,7
160 IF RND (7)>.5 THEN POKE X,160: POKE X+CO,0
170 NEXT X
180 FOR X=0 TO 9:M= INT(RND (9)*600)+1144:POKE M,13:POKE M+CO,1: NEXT X
190 FOR X=0 TO 9:S= INT(RND (9)*600)+1144:POKE S,19:POKE S+CO,5: NEXT X
200 FOR J=1 TO 6
210 TR= INT(RND (9)*480)+1144:F=0:FOR X=0 TO 8:A=PEEK(TR+L(X))
215 IF A=13 OR A=19 THEN F=1
220 NEXT X: IF F=1 THEN 210
230 TR(J)=TR: POKE TR,36 : POKE TR+CO,7: NEXT J
240 TI$="000000"
250 K= PEEK (197):J= PEEK (653)
260 PRINT "ﾞZEIT:" MID$ (T$,4,1)":"RIGHT$ (TI$,2)"    GOLD $" STR$ (G);
270 PRINT "  DYNAMIT " STR$ (D)+" "
280 JY= PEEK(56321):FI=JY AND 16:JY=15-(JY AND 15):TL=UL: POKE UL,32
290 IF UL>1064 AND(JY=1 OR JY=5 OR JY=9 OR (K=7 AND J=1))THEN UL=UL-40:GOTO 330
300 IF UL<1904 AND(JY=2 OR JY=6 OR JY=10 OR(K=7 AND J=0))THEN UL=UL+40:GOTO 330
310 IF UL>1064 AND ((JY>3 AND JY<7)OR (K=2 AND J=1)) THEN UL=UL-1
```



Die Königin des Nils

```
320 IF UL<1944 AND (JY>7 OR (K=2 AND J=0)) THEN UL=UL+1
330 P= PEEK (UL): IF P=160 THEN UL=TL
340 IF P=13 THEN E$="MEINE MUMIE HAT SIE GEPACKT!!!":FL=1: GOTO 470
350 IF P=19 THEN E$="SIE SIND IN EINE SCHLANGENGRUBE GEFALLEN!!!":FL=1:GOTO 470
360 IF P=46 THEN G=G+100
370 IF P=36 THEN G=G+ INT ( RND (8)*10)*1000+10000
380 IF TI>7200 THEN E$="DIE SPIELZEIT IST ZU ENDE.": GOTO 470
390 IF RND (8)<.2 THEN M= INT (RND (9)*600)+1144:IF PEEK (M)<>32 THEN 390
400 POKE M,160: POKE M+CO,0
410 POKE UL,UC:POKE UL+CO,1:IF D>0 AND (K=60 OR K=15 OR FI<>16) THEN 430
420 GOTO 250
430 FOR E=0 TO 8: POKE UL+L(E),32: NEXT E:D=D-1
440 S=54272:FOR L=S TO S+24:POKE L,0:NEXT:POKE S+5,15:POKE S+6,15:POKE S+24,15
450 POKE S+1,5:POKE S,235:POKE S+4,129:POKE S+4,128:POKE UL,UC
455 FOR T=0 TO 2000: NEXT T
460 GOTO 250
470 FOR T=1 TO 2000: NEXT T:POKE 198,0:PRINT "♥":PRINT
475 PRINT TAB ( 20- LEN (E$)/2);E$
480 IF FL=1 THEN 500
490 PRINT:PRINT " SIE HABEN GOLD IM WERTE VON DM"G" GESAMMELT!": PRINT
500 PRINT:PRINT TAB( 13)"SPIELEN SIE NOCHEINMAL ";: INPUT Q$
510 IF LEFT$ (Q$,1)="J" THEN 130
520 END
530 POKE 53281,12:PRINT "♥■": PRINT TAB( 12)"DIE KOENIGIN DES NILS"
540 PRINT:PRINT "BENUTZEN SIE DEN STEUERKNUEPPEL ODER DIE CURSORTASTEN";
545 PRINT " ZUM VORWAERTSKOMMEN."
550 PRINT "DRUECKEN SIE DEN SCHIESSKNOPF ODER DIE LEERTASTE ZUM SPRENGEN VON";
555 PRINT " WAENDEN.": PRINT
560 PRINT "SIE HABEN ZWEI MINUTEN ZEIT ZUM EINSAMMELN VON SCHAETZEN."
570 PRINT "SYMBOLE:":PRINT:PRINT " ■$■ = SCHATZ": PRINT
580 PRINT " ■.■ = GOLDSTUECK": PRINT:PRINT " M = MUMIE": PRINT
590 PRINT " ■S■ = SCHLANGENGRUBE":PRINT:PRINT " ■■ ■■ = WAND":PRINT
600 PRINT:PRINT "DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM STARTEN"
610 GET Q$: IF Q$="" THEN 610
620 RETURN
630 DATA -41,-40,-39,-1,0,1,39,40,41

READY.
```

DÜNNES EIS

Setzen Sie Ihre Wollmütze auf und packen Sie Axt und Bohrer ein, denn es wird allerhöchste Zeit für's Eisfischen auf Teds Weiher. Nach den letzten, schon wärmeren Tagen, ist das Eis an einigen Stellen bereits sehr dünn geworden. Seien Sie vorsichtig und kommen Sie diesen Stellen nicht zu nahe, denn ungeahnte Gefahren lauern in der Tiefe! Versuchen Sie möglichst viele Fische zu fangen, bevor Sie einbrechen oder die Spielzeit abläuft.

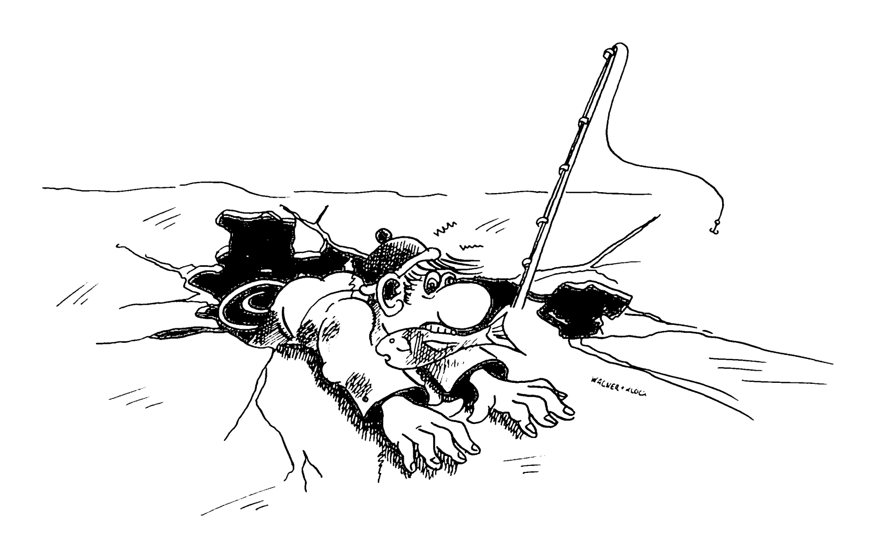
Hinweis: Fangen Sie die Fische mit dem Mund!

Variation 1

Verändern Sie die Grafiksymbole in Zeile 290, und erzeugen Sie andere Fischarten.

Variation 2

Fügen Sie ein platschendes Geräusch ein, wenn der Spieler auf dem Eis einbricht, Zeile 550.



Dünnes Eis

```
READY.

100 REM DUENNES EIS
110 POKE 53281,1:POKE 53280,6 : DIM F(16,20)
120 PRINT "WILLKOMMEN AUF TEDS WEIHER": PRINT
130 PRINT "DER WEIHER IST ZUM ERSTENMAL"
140 PRINT "IN DIESEM WINTER ZUGEFROREN.": PRINT
150 PRINT "SIE SIND GANZ HERZLICH ZUM EISLOCHFISCHEN EINGELADEN."
160 PRINT"SEIEN SIE JEDOCH SEHR VORSICHTIG, DENN WEGEN DES WARMEN WETTERS IN"
170 PRINT"DEN LETZTEN TAGEN GIBT ES HIER UND DA SCHON"
180 PRINT "DUENNES EIS.": PRINT
190 PRINT "GLEITEN SIE MIT HILFE DER CURSORTASTEN UEBERS EIS.": PRINT
200 PRINT "PUNKTE BEKOMMEN SIE FUERS AUFHEBEN GEFRORENER FISCHE (♠)"
210 PRINT "UND DAFUER,DASS SIE SICH NICHT VERLETZEN."
220 PRINT:PRINT "DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM STARTEN."
230 GET Q$: IF Q$="" THEN 230
240 P$(1)=" O":P$(2)="<+>":P$(3)=""
250 E$="   "
260 V$="":H$=""
270 PRINT "": FOR X=1 TO 15: PRINT " ";
280 FOR Y=1 TO 20:F(X,Y)=0
290 IF RND (8)<.3 THEN PRINT "♠";:F(X,Y)=1: GOTO 310
300 PRINT " ";
310 IF RND (8)<.01 THEN F(X,Y)=2
320 IF RND (8)<.004 THEN F(X,Y)=3:PRINT "";
330 IF RND (8)<.001 AND F(X,Y)=1 THEN F(X,Y)=4
340 NEXT Y: PRINT " ": NEXT X
350 PRINT V$: FOR I=1 TO 3:PRINT H$;P$(I): NEXT I
360 X=1:Y=2:S=0:TI$="000000"
370 GET Q$
380 PRINT " ZEIT : ";
388 PRINT " ZEIT : ";
390 PRINT MID$ (TI$,4,1)":" RIGHT$ (TI$,2)
400 PRINT V$: FOR I=1 TO 3 : PRINT H$;E$: NEXT
410 IF Q$="" AND X<15 THEN V$=V$+Q$:X=X+1
420 IF Q$="" AND X>1 THEN V$=LEFT$ (V$, LEN (V$)-1):X=X-1
430 IF Q$="" AND Y<20 THEN H$=H$+Q$:Y=Y+1
440 IF Q$="" AND Y>1 THEN H$=LEFT$ (H$, LEN (H$)-1):Y=Y-1
450 PRINT V$: FOR I=1 TO 3:PRINT H$;P$(I): NEXT I
460 F=F(X,Y): IF F=1 THEN S=S+10:F(X,Y)=0
470 IF F=2 THEN PRINT "DAS EIS IST FAST GEBROCHEN!": S=S+500
475 FOR T=1 TO 1000: NEXT T
480 IF F=2 THEN PRINT "500 PUNKTE BONUS.      ":FOR T=1 TO 1000: NEXT T
490 IF F=2 THEN PRINT "                        ": F(X,Y)=0
500 IF F=4 THEN 630
510 IF F=3 THEN 550
520 PRINT "PUNKTE:" STR$ (S)
530 IF TI>7200 THEN 590
540 GOTO 370
550 PRINT "": POKE 53281,6 : FOR T=1 TO 999: NEXT T
560 POKE 53281,1: PRINT: PRINT
570 PRINT "UND JETZT SIND SIE HAIFISCHFUTTER!"
580 S=0: GOTO 670
590 PRINT "": PRINT : PRINT
600 PRINT "DIE SPIELZEIT IST ZU ENDE."
610 FOR T=1 TO 999: NEXT T
620 GOTO 670
630 PRINT "": PRINT: PRINT
640 PRINT "SIE HABEN GERADE EINEN SCHWARM JUNGFISCHE GEFANGEN!"
650 PRINT:PRINT "ES GRENZT AN EIN WUNDER! SIE GEWINNEN!"
660 S=S*3
670 PRINT:PRINT:PRINT
680 PRINT "ENDPUNKTZAHL="S
690 POKE 198,0
700 PRINT : INPUT "SPIELEN SIE NOCHEINMAL";Q$
710 IF LEFT$ (Q$,1)="J" THEN 260

READY.
```

BOMBENENTSCHÄRFER

Sie sind ein Bombenexperte und arbeiten fieberhaft gegen die Zeit. Ihre Aufgabe ist es, eine bereits tickende Bombe in einem Wolkenkratzer zu finden, der eine Million Räume hat. Es bleiben Ihnen nur 250 Sekunden zum Auffinden der Bombe, wobei Sie für jede Bewegung genau zehn Sekunden benötigen. Als Hilfe steht Ihnen ein Bombensuchgerät zur Verfügung, das umso stärker reagiert, je näher Sie der Bombe kommen.

Sie bestimmen die Lage eines Raumes durch die Eingabe von Werten von 0 bis 95 für Länge, Breite und Höhe. Daraufhin zeigt Ihr Bombensuchgerät an, wie weit Sie von der Bombe entfernt sind. 10.000 ist die höchste Anzeige. Ein richtiger Wert für Länge, Breite und Höhe wird - statt mit der eingegebenen Zahl - mit Doppelsternen angezeigt.

Finden Sie die Bombe nicht innerhalb von 250 Sekunden, so explodiert sie. Finden Sie die Bombe, erhalten Sie zusätzlich 100 Sekunden Zeit zu ihrer Entschärfung. Sie können die drei Ziffern umfassende Zahlenkombination auf dieselbe Art und Weise erraten, wie Sie den Raum gefunden haben, in dem sich die Bombe befindet. Geben Sie Werte von 1 bis 10 ein.

Variation 1

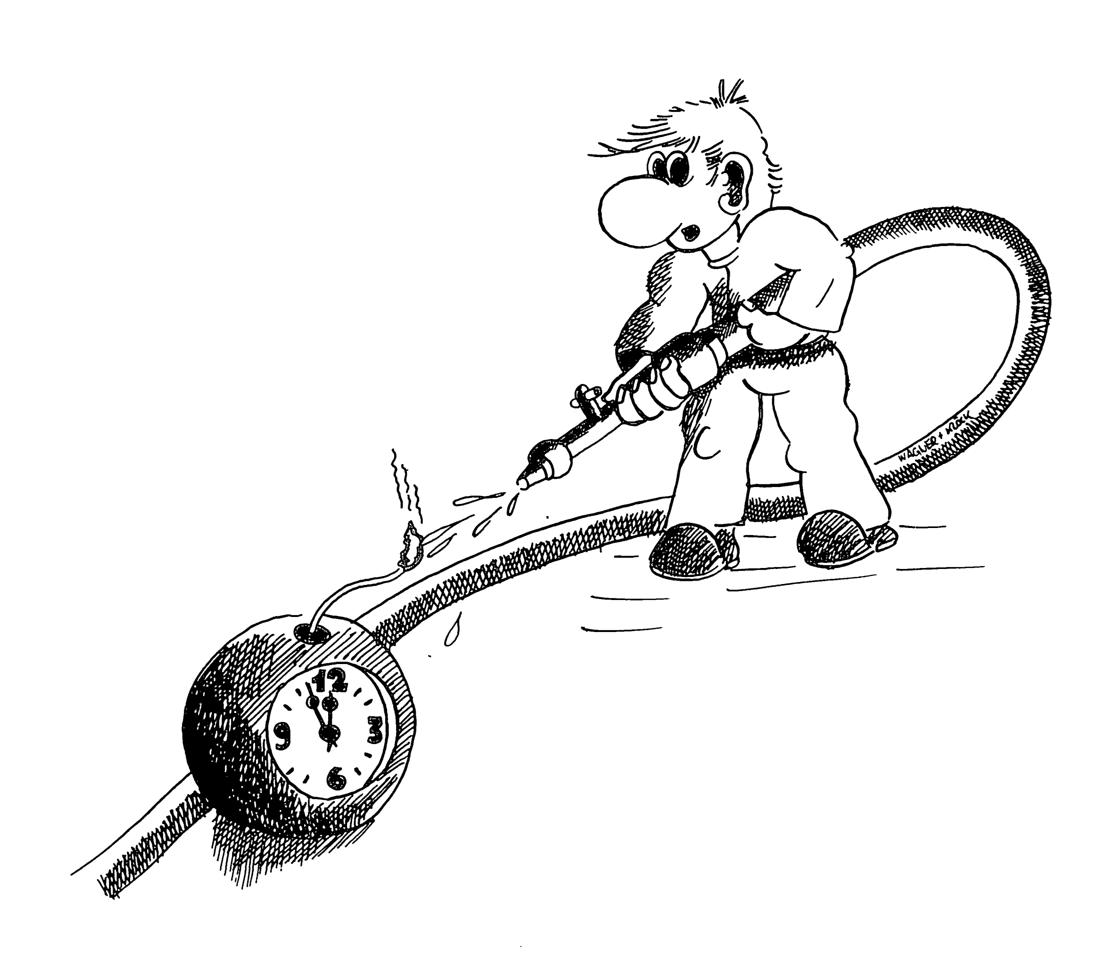
Wollen Sie das Spiel vereinfachen oder erschweren, dürfen Sie nicht vergessen, die Anweisungen in den Programmzeilen 110 bis 180 zu ändern. Wollen Sie das Spiel weniger aggressiv erscheinen lassen, können Sie es in SCHATZSUCHE umbenennen. Ändern Sie dann den Text der Kommentare und der Anweisungen an den Spieler entsprechend ab. Die neuen Spieleranweisungen und Kommentare sollten die Suche nach einer verborgenen Schatzkiste betreffen. Ist die Kiste gefunden, muß der Spieler das Schloß öffnen.

Variation 2

Sie können das Spiel vereinfachen, wenn Sie die Anzahl der Räume verringern, indem Sie in Zeile 220 INT(RNT(8)*100) für die Variablen A, B und C in INT(RND(8)*50) abändern.

Variation 3

Sie können das Spiel leichter gestalten und sich mehr Zeit zum Bombensuchen geben, indem Sie in Zeile 510 S in S=S+10: IF S<300 THEN 290 abändern.



```
READY.

100 REM BOMBENENTSCHAERFER
110 PRINT"]SIE ERHALTEN JETZT EINEN GEFAEHRLICHEN       AUFTRAG."
120 PRINT:PRINT"IN EINEM WOLKENKRATZER MIT EINER MILLION RAEUMEN BEFINDET SICH"
125 PRINT "EINE BEREITS TICKENDE BOMBE."
130 PRINT:PRINT"GEBEN SIE DIE ZIMMERNUMMER IN LAENGE, BREITE UND"
135 PRINT "HOEHE (0-99) EIN."
140 PRINT"EINE RICHTIGE EINGABE WIRD MIT R**■ QUITTIERT.":PRINT
150 PRINT"ZUM AUFFINDEN DER BOMBE HABEN SIE 250 SEKUNDEN ZEIT."
155 PRINT "DANN EXPLODIERT SIE.":PRINT
160 PRINT"IHR BOMBENSUCHGERAET GIBT"
170 PRINT "HOEHERE WERTE AN , JE NAEHER SIE DER BOMBE KOMMEN."
180 PRINT:PRINT "FINDEN SIE DIE BOMBE,HABEN SIE 100 SEKUNDEN ZEIT ZU"
185 PRINT "IHRER ENTSCHAERFUNG."
190 PRINT:PRINT "DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM STARTEN.":PRINT
200 GET Q$: IF Q$="" THEN 200
210 S1=36878:S2=36877
220 A=INT(RND (8)*100):B=INT(RND (8)*100):C=INT(RND (8)*100)
230 PRINT "]":S=10
240 PRINT "SQQQQQQQQQQ  1   2   3   4   5   6   7   8   9   10"
250 PRINT "SQQQQQQQQQQQ ┬┬┬┬┼┬┬┬┬┼┬┬┬┬┼┬┬┬┬┼┬┬┬┬┼┬┬┬┬┼┬┬┬┬┼┬┬┬┬┼┬┬┬┬┤":PRINT
260 PRINT "| ┴┴┴┴┼┴┴┴┴┼┴┴┴┴┼┴┴┴┴┼┴┴┴┴┼┴┴┴┴┼┴┴┴┴┼┴┴┴┴┼"
270 PRINT "              BOMBENDETEKTORS"
280 PRINT " L    W    H    ZEIT    SIGNALGEBER" : PRINT
290 IF A=L THEN 330
300 PRINT "SQQQQQQ": INPUT "LAENGE";L
310 PRINT "SQQQQQQQ                   ":IF L>99 OR L<0 THEN 300
320 PRINT "SQQQ" STR$ (L)+" "
330 IF B=W THEN 370
340 PRINT "SQQQQQQ": INPUT "BREITE";W
350 PRINT "SQQQQQQQ                   ":IF W>99 OR W<0 THEN 300
360 PRINT "S     QQQ" STR$ (W)++" "
370 IF C=H THEN 410
380 PRINT "SQQQQQQ": INPUT "HOEHE";H
390 PRINT "SQQQQQQQ                   " : IF H>99 OR H<0 THEN 300
400 PRINT "S          QQQ" STR$ (H)+" "
410 PRINT "S                QQQ"S
420 PRINT "SQQQQQQQQQQQQQ"; TAB( J)" "
430 BE=1E4-(ABS (A-L)+ ABS (B-W)+ ABS (C-H))*29
440 J= INT (BE/333.3333+.5):PRINT "SQQQQQQQQQQQQQ";TAB(J)"↑"
450 PRINT "S                          QQQ"BE
460 PRINT "SQQQ";
470 IF A=L THEN PRINT TAB( 1)"R**■";
480 IF B=W THEN PRINT TAB( 5)"R**■";
490 IF C=H THEN PRINT TAB( 9)"R**■"
500 IF A=L AND B=W AND C=H THEN 550
510 S=S+10: IF S<260 THEN 290
520 GOSUB 900
530 PRINT "DIE BOMBE WAR IN  ":PRINT A;" ";" ";B;" ";C
540 END
550 PRINT "]QQQQQQQQQQ                    RBOMBE GEFUNDEN■"
560 V= INT(RND (8)*10)+1:G=INT(RND (8)*10)+1:M=INT(RND (8)*10)+1
570 FOR TT=1 TO 2000: NEXT
580 PRINT "]SIE HABEN DIE BOMBE ENTDECKT." : PRINT
590 PRINT"SIE MUESSEN SIE JETZT ENTSCHARFEN, INDEM SIE DIE RICHTIGE"
595 PRINT "ZIFFERNKOMBINATION EIGEBEN." : PRINT
600 PRINT "JEWEILS EINE ZAHL VON 1 BIS 10. EINE RICHTIGE ZAHL WIRD MIT "
605 PRINT "R**■ QUITTIERT."
610 PRINT:PRINT "VIEL ERFOLG! SIE HABEN NUR 100 SEKUNDEN ZEIT"
620 FOR TT=1 TO 4000: NEXT TT
630 PRINT "]":S=10
640 PRINT " LINKS    RECHTS    LINKS    ZEIT": PRINT
650 IF A=V THEN 690
660 PRINT "SQQQQQQ":INPUT "LINKS";A
670 PRINT "SQQQQQQQ                   ": IF A>10 OR A<1 THEN 660
```

Bombenentschärfer

```
680 PRINT "SQQQ"A
690 IF B=G THEN 730
700 PRINT "SQQQQQ" : INPUT "RECHTS";B
710 PRINT "SQQQQQQ                    ": IF B>10 OR B<1 THEN 660
720 PRINT "S           QQQ"B
730 IF C=M THEN 770
740 PRINT "SQQQQQ" : INPUT "LINKS";C
750 PRINT "SQQQQQQ                    ": IF C>10 OR C<1 THEN 740
760 PRINT "S                    QQQ"C
770 PRINT "S                              QQQ"S
780 PRINT "SQQQ";
790 IF A=V THEN PRINT TAB( 1)"***";
800 IF B=G THEN PRINT TAB( 9)"***";
810 IF C=M THEN PRINT TAB( 18)"***"
820 IF A=V AND B=G AND C=M THEN 880
830 S=S+10: IF S<110 THEN 650
840 GOSUB 900
850 PRINT"DIE ZIFFERNKOMBINATION WAR":PRINT V;" ";G;" ";M: PRINT
860 PRINT "IHRE FAMILIE WIRD VIELE BEILEIDSSCHREIBEN ERHALTEN."
870 END
880 PRINT:PRINT:PRINT"      BOMBE ENTSCHAERFT"
890 END
900 N=53281:POKE N-1,2:POKE 53281,7
905 PRINT "QQQQQQQQQQQQ                ***EXPLOSION***"
910 S=54272: FOR L=S TO S+24:POKE L,0: NEXT
920 POKE S+5,15: POKE S+6,15: POKE S+24,15
930 POKE S+1,5: POKE S,235: POKE S+4,129: POKE S+4,128
940 FOR X=1 TO 99: IF ( PEEK (N) AND 15)=7 THEN POKE N,2: GOTO 960
950 POKE N,7
960 FOR T=1 TO 44: NEXT T,X
970 POKE N-1,14: POKE N,6
980 RETURN

READY.
```

UTOPIA

Als Herrscher eines Inselvolkes haben Sie wichtige Entscheidungen zu treffen. Das Ziel ist: Wohlstand für Sie und Ihre Untertanen. Sie versuchen, den nationalen und persönlichen Reichtum, die Bevölkerungszahl und die natürlichen Rohstoffquellen Ihres Landes zu mehren.

Der Computer fungiert als Ihr Helfer, versorgt Sie mit den allerneuesten Informationen und stellt Sie vor Entscheidungen. Ihre Herrschaft kann bis zu 10 Jahren dauern, es sei denn, eine Revolution führt eine gewaltsame Veränderung herbei.

Variation

Sie können die Anfangsparameter variieren, indem Sie die Werte für folgende Variablen in Zeile 110 verändern. P ist die anfängliche Bevölkerungszahl, M das Vermögen, F die ursprüngliche Menge an Fisch, T die Anzahl der Jahre.

```
READY.

100 REM UTOPIA
110 P=5000:M=2000000:F=5000:S=10000:T=10:T=10
120 PRINT "]■HALLO, ICH BIN MODELL81882,"
130 PRINT "VON DER ALLWISSENDEN MIKRO   ANALYSEN"
140 PRINT"HILFSABTEILUNG. SIE KOENNEN MICH EINFACH AMAH NENNEN.":PRINT
150 PRINT"BITTE, WEISEN SIE SICH AUS (NAME)": INPUT N$
160 PRINT "]WILLKOMMEN IN UTOPIA, "N$".": PRINT
170 PRINT "ALS GUETIGER HERRSCHER VON UTOPIA MUESSEN SIE"
180 PRINT"IHRE UNTERTANEN WEISE DURCH KLUGE ENTSCHEIDUNGEN IN DEN"
185 PRINT "ANGELEGENHEITEN DES STAATES LENKEN.": PRINT
190 PRINT "ICH FUNGIERE ALS IHR BERATER UND VERSORGE SIE MIT DATEN.": PRINT
200 PRINT"WENN SIE IM VERLAUF DES SPIELS DIE TASTE    S DRUECKEN, ERHALTEN"
205 PRINT"SIE VON MIR EINEN LAGEBERICHT.":PRINT
210 PRINT "UTOPIA IST EINE INSEL IN  DEN TROPEN.":PRINT
220 PRINT"IHRE REGIERUNGSZEIT BETRAEGT MAXIMAL 10 JAHRE."
230 PRINT "REGULIEREN SIE DIE NUTZUNG DER ROHSTOFFQUELLEN GUT.":PRINT
240 PRINT"VIEL ERFOLG, HOHEIT!."
250 PRINT"MOEGE DER NAME "N$" DER INSEL ZUM SEGEN GEREICHEN."
260 PRINT:PRINT"DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUR FORTSETZUNG."
270 GET Q$:IF Q$="" THEN 270
280 GOSUB 1090
290 FOR T=0 TO 0 STEP -1
300 INPUT "WIE HOCH IST IHR GEHALT IN DIESEM JAHR";X
310 M=M-X:R=R+X: PRINT:PRINT"IHR PRIVATVERMOEGEN BELAEUFT SICH JETZT AUF DM"R
```

Utopia



```
320 IF R>=(( RND (8)*3)+1)*M THEN GOSUB 1160
330 PRINT:PRINT "█BERICHT DES MINISTERS FUER FISCH":PRINT"EMMA GELBSCHWANZ."
340 PRINT:PRINT"BITTE SEHR, EURE HOHEIT, ES STEHT SO:": PRINT
350 A= INT ( RND (3)*3)+1
360 IF A=1 THEN PRINT "ES IST ALLES IN BESTER ORDNUNG.DIE FISCHE GEDEIHEN."
365 PRINT" WIR HABEN MEHR ALS GENUG, UM DAS VOLK SATTZUKRIEGEN."
370 IF A=1 THEN F=F+2000:P=P+5000:M=M+10000
380 IF A=2 THEN PRINT"WIR BRAUCHEN SCHIFFE,KOSTEN: DM 10000    PRO STUECK."
390 IF A=2 THEN PRINT "WIEVIELE WOLLEN SIE ANSCHAFFEN";:GOSUB 890:F=500*X
400 IF A=3 THEN PRINT "DIE ROBBEN FRESSEN  GROSSE MENGEN FISCH WEG.":GOSUB 910
410 IF P<1000 THEN GOSUB 1160
420 PRINT:PRINT"DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUR FORTSETZUNG"
430 GET Q$: IF Q$="" THEN 430
440 PRINT "█": GOSUB 1090
450 PRINT:PRINT "█BERICHT DES LANDWIRTSCHAFTSMINISTERS":PRINT"SEPP ERDKRUME."
460 X= INT ( RND (3)*3)+1
470 IF X=1 THEN GOSUB 620
480 IF X=2 THEN GOSUB 650
```

```
490 IF X=3 THEN GOSUB 700
500 IF P=>8000 AND M=>8000000 AND F>8000 AND R>1500000 THEN 540
510 PRINT:PRINT "DREUCKEN SIE EINE BELEIBIGE TASTE ZUR FORTSETZUNG"
520 GET Q$: IF Q$="" THEN 520
530 PRINT "□": NEXT T
540 FOR X=1 TO 10: PRINT "□": PRINT
550 FOR TD=1 TO 200: NEXT TD
560 PRINT TAB( 16)"▪                ▪"
570 PRINT TAB( 16)"▪SIE GEWINNEN▪"
580 PRINT TAB( 16)"▪                ▪"
590 FOR TD=1 TO 200: NEXT TD,X
600 PRINT:PRINT:PRINT N$" WIRD ZUM HERRSCHER AUF LEBENSZEIT ERNANNT!"
610 PRINT:PRINT:END
620 PRINT "ALLE FELDFRUECHTE STEHEN GUT.":P=P+2000:M=M+100000
630 FOR TD=1 TO 1000: NEXT TD
640 RETURN
650 PRINT"DER UEBERSCHUSS AN ZUCKERROHR WURDE FUER DM  1000000 VERKAUFT."
660 PRINT"VIEVIEL PROZENT DAVON KOMMEN IN"
670 INPUT "IHRE SCHATULLE (0-100)";X
680 M=M+1E6-(1E6*X/100):R=R+1E6*X/100
690 RETURN
700 PRINT"EIN TAIFUN HAT FAST DIE GESAMTE ERNTE  VERNICHTET."
710 PRINT "WAS GEDENKEN SIE ZU UNTERNEHMEN?": PRINT
720 PRINT "A) WIEDER NEU ANPFLANZEN.":PRINT "B)VON DEN GETREIDEVORRAETEN LEBEN"
730 PRINT "C) GETREIDE AUS DEM AUSLAND IMPORTIEREN.": PRINT
740 INPUT C$: IF C$<>"A" AND C$<>"B" AND C$<>"C" THEN 740
750 IF C$="A" THEN M=M- INT (200000* RND (8)):P=P- INT (100* RND (8))
760 IF C$="B" THEN P=P- INT (2000* RND (8)):M=M- INT ( RND (8)*10000)
770 IF C$="C" THEN M=M- INT ( RND (3)*400000)
780 IF M<0 THEN M=0:GOSUB 1160
790 IF P<100 THEN P=100
800 RETURN
810 FOR X=1 TO 5: PRINT "□"
820 FOR TD=1 TO 200: NEXT TD
830 PRINT:PRINT TAB( 10)"TOD UND VERDERBEN DIR,"N$"!!!"
840 FOR TD=1 TO 200: NEXT TD,X
850 I=I+ INT (RND (4)*P/2):R= INT (R* RND (3))
860 IF I>=P*.8 THEN PRINT"SIE SIND GESTUERZT WORDEN.":PRINT"SIE VERLIEREN."STOP
870 IF RND(8)<.7 THEN PRINT"SIE BEHAUPTEN IHRE MACHT.":PRINT:RETURN
880 PRINT"SIE HABEN GRAUSAM REGIERT UND WERDEN AUS UTOPIA VERBANNT.":STOP
890 INPUT X: IF X=0 THEN GOSUB 1160
900 M=M-X*10000: RETURN
910 PRINT:PRINT"WAS GEDENKEN SIE ZU TUN?": PRINT
920 PRINT"A) ALLE ROBBEN TOETEN LASSEN":PRINT"B) DIE FISCHEREI AUFGEBEN"
930 PRINT"C) ALLES DEN REGELKRAEFTEN DER NATUR UEBERLASSEN"
935 PRINT "D) IN PANIK GERATEN"
940 PRINT:INPUT A$: IF A$<>"A" AND A$<>"B" AND A$<>"C" AND A$<>"D" THEN 940
950 IF A$="D" THEN 910
960 IF A$="A" THEN I=I+ INT (1000* RND (2))
970 IF A$="C" THEN I=I+ INT (500* RND(7)):F=F- INT ( RND (4)*3000)
980 IF F<0 THEN F=0
990 IF A$<>"B" THEN RETURN
1000 PRINT:PRINT"WOMIT WOLLEN SIE IHRE UNTERTANEN ERNAEHREN?"
1010 PRINT:PRINT"A) SIE SOLLEN KUCHEN ESSEN."
1015 PRINT "B) ICH WERDE NAHRUNGSMITTEL IMPORTIEREN."
1020 PRINT "C) ICH WERDE DIE NAHRUNGSMITTELERZEUGUNG STEIGERN.":PRINT
1030 INPUT B$: IF B$<>"A" AND B$<>"B" AND B$<>"C" THEN 1030
1040 IF B$="A" THEN GOSUB 1160
1050 IF B$="B" THEN M=M-P*250
1060 IF B$="C" THEN M=M-P*200:P= INT (P*.95)
1070 IF M<0 THEN M=0: GOSUB 1160
1080 RETURN
1090 PRINT "□▪LAGEBERICHT:  INSEL UTOPIA▪": PRINT
1100 PRINT:PRINT "EINWOHNERZAHL:",P:PRINT "STAATSVERMOEGEN: ",M
1110 PRINT "FISCH:      ",F:PRINT "PRIVATVERMOEGEN:",R
1120 PRINT "REGIERUNGSZEIT NOCH:",T" JAHRE":PRINT"REBELLEN:",I
```

```
1130 PRINT:PRINT "DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUR FORTSETZUNG."
1140 GET Q$: IF Q$="" THEN 1140
1150 PRINT "J": RETURN
1160 PRINT "JIDIE REBELLEN HABEN UNTER FUEHRUNG DER GROSSEN"
1170 PRINT "KATHI WAGEMUT EINE REBELLION ANGEZETTELT."
1180 PRINT:PRINT "WAS WOLLEN SIE UNTERNEHMEN?": PRINT
1190 PRINT"A) INS EXIL GEHEN.":PRINT "B) IHR PRIVATVERMOEGEN HERAUSGEBEN"
1195 PRINT "C) WIDERSTAND LEISTEN"
1200 PRINT:INPUT D$: IF D$<>"A" AND D$<>"B" AND D$<>"C" THEN 1200
1210 IF D$="A" THEN 1260
1220 IF D$="B" THEN M=M+R:K=R:R=0:IF K<.1*R THEN GOSUB 810
1230 IF D$="C" THEN GOSUB 810
1240 I=I+ INT (RND (8)*P/5)
1250 RETURN
1260 IF A$="A" THEN PRINT "DIE ROBBEN VERSPERREN IHREN FLUCHTWEG.": STOP
1270 PRINT "SIE KOENNEN ENTKOMMEN, HABEN DAS SPIEL ABER VERLOREN."

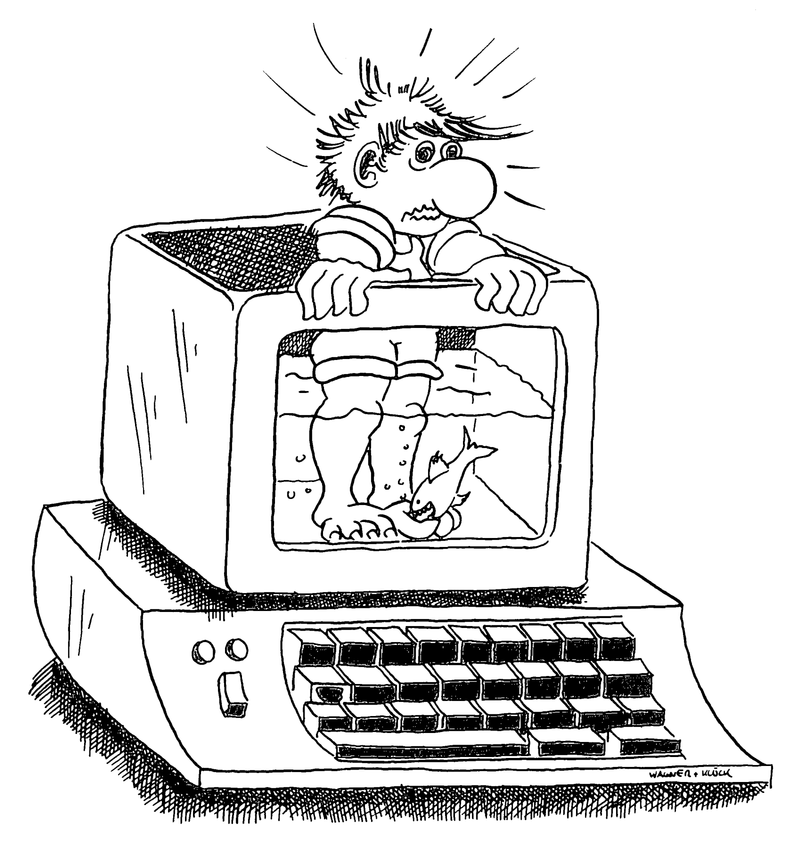
READY.
```

TIP-TAP-ZEHENSPITZE

Das folgende Spiel ist ein klassisches Strategiespiel für zwei Spieler. Der Computer stellt Ihnen das Spielbrett zur Verfügung und übernimmt die Rolle des Zeremonienmeisters. Er überprüft den Spielabstand nach jedem Zug und gibt entweder den Gewinner bekannt oder bestimmt, ob das Spiel punktgleich steht.

Variation

Unterlegen Sie - wenn der Spieler bekanntgegeben wird - das Spiel mit Musik, durch Erweiterung der Subroutine, die in Zeile 630 beginnt.



Tip-Tap-Zehenspitze

```
READY.

100 REM TIP-TAP-ZEHENSPITZE
110 DIM M(9),K(9),T(7,2)
120 FOR W=1 TO 9: READ M(W): NEXT W
130 FOR W=0 TO 7: FOR J=0 TO 2: READ T(W,J): NEXT J,W
140 FOR W=1 TO 9:K(W)=0: NEXT W
150 DATA 1319,1323,1327,1479,1483,1487,1639,1643,1647
160 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,1,4,7,2,5,8,3,6,9,1,5,9,3,5,7
170 PRINT "□■":PRINT"HALLO, JETZT WIRD TIP-TAP-ZEHENSPITZE GESPIELT":PRINT
180 INPUT "WIE HEISSEN SIE";A$:PRINT
185 PRINT A$", SIE KOENNEN ZUSAMMEN MIT EINEM FREUND SPIELEN."
190 PRINT "ICH SAGE DAS SPIEL AN.":PRINT:PRINT"MIT WEM MOECHTEN SIE SPIELEN";
200 INPUT B$: PRINT "□"
210 PRINT A$" AND "B$", SIE KOENNEN ABWECHSELND"
220 PRINT "X ODER 0 IN DIE SPIELMATRIX EINGEBEN.":PRINT
230 PRINT"JEDER SPIELER NIMMT JEWEILS EINEN EINTRAG VOR.": PRINT
240 PRINT "DER SPIELER,DER DREI EINTRAEGE IN EINE REIHE BEKOMMT,GEWINNT.":PRINT
250 PRINT"DIE REIHE KANN WAAGRECHT, SENKRECHT ODER   DIAGONAL VERLAUFEN."
260 PRINT:PRINT"DER ERSTE SPIELER BENUTZT DAS X."
270 PRINT:PRINT"DER ZWEITE SPIELER BENUTZT DAS O ALS SPIELSYMBOL.":PRINT:PRINT
280 PRINT:PRINT "<<<<< DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUR FORTSETZUNG >>>>>"
290 GET Q$: IF Q$="" THEN 290
300 PRINT "□":PRINT"AUF DEM BILDSCHIRM SEHEN SIE"
310 PRINT"ZAHLEN IN DEN KAESTCHEN,IN DIE IHRE BUCHSTABEN  HINEIN SOLLEN.":PRINT
320 PRINT"ZUR PLAZIERUNG IHRES BUCHSTABENS GEBEN SIE DIE ZAHL EIN, DIE ";
330 PRINT"SICH DORT BEFINDET,WO IHR BUCHSTABE HIN SOLL, UND DRUECKEN▣RETURN◘."
340 PRINT:PRINT:PRINT "WER FAENGT AN, "A$" OR "B$;
350 INPUT Z$: IF Z$<>A$ AND Z$<>B$ THEN 340
360 IF Z$=A$ THEN F$=A$:S$=B$: GOTO 380
370 S$=A$:F$=B$
380 PRINT "□▣▣▣▣▣"
385 FOR X=55296 TO 56295: POKE X,1: NEXT X
390 FOR W=1 TO 3:PRINT TAB( 14)"    ▣ ◘    ▣ ◘": NEXT W
400 PRINT TAB( 14)"▣               ◘"
410 FOR W=1 TO 3: PRINT TAB( 14)"    ▣ ◘    ▣ ◘": NEXT W
420 PRINT TAB( 14)"▣               ◘"
430 FOR W=1 TO 3:PRINT TAB( 14)"    ▣ ◘    ▣ ◘": NEXT W
440 FOR W=1 TO 9: POKE M(W),W+48: NEXT W
450 T=0:FL=0
460 PRINT"▣"F$", GEBEN SIE IHREN ZUG EIN";: INPUT M$
470 PRINT "▣                                      "
480 M= VAL (M$): IF M>9 OR K(M)<>0 THEN 460
490 POKE M(M),24:K(M)=M:T=T+1: GOSUB 580: IF FL=1 THEN 550
500 PRINT "▣"S$", GEBEN SIE IHREN ZUG EIN";: INPUT M$
510 PRINT "▣                                      "
520 M= VAL (M$): IF M>9 OR K(M)<>0 THEN 500
530 POKE M(M),15:K(M)=M:T=T+1: GOSUB 580: IF FL=1 THEN 550
540 GOTO 460
550 PRINT "▣"W$: PRINT: INPUT "SPIELEN SIE NOCHEINMAL";Q$
560 IF LEFT$ (Q$,1)="J" THEN 140
570 END
580 FOR W=0 TO 7:A= PEEK(M(T(W,0))):B=PEEK (M(T(W,1))): C= PEEK (M(T(W,2)))
590 IF A=24 AND B=24 AND C=24 THEN W$=F$+" GEWINNT!":FL=1: GOSUB 630
600 IF A=15 AND B=15 AND C=15 THEN W$=S$+" GEWINNT!":FL=1: GOSUB 630
610 IF FL=0 AND T=9 THEN FL=1: W$="PUNKTGLEICH!"
620 NEXT W: RETURN
630 FOR I=0 TO 2:POKE M(T(W,I)),PEEK (M(T(W,I)))+128: NEXT I: RETURN

READY.
```

WÜRFELRALLYE

Bei diesem Spiel handelt es sich um ein Würfelsimulationsspiel mit einem vom Computer generierten Würfelpaar. Zwei Spieler würfeln abwechselnd. Jeder Spieler hat zwei Rennwagen, die er ins Ziel fahren muß. Die jeweils gewürfelte Punktzahl bestimmt die Geschwindigkeit. Der Spieler, der seine beiden Rennwagen als erster ins Ziel gefahren hat, ist der Sieger.

Variation 1

Benutzen Sie die Würfelroutine, d.h. die Zeilen 110, 490-510 und 800-820, auch für jedes andere Brettspiel, das man mit Würfeln spielt.

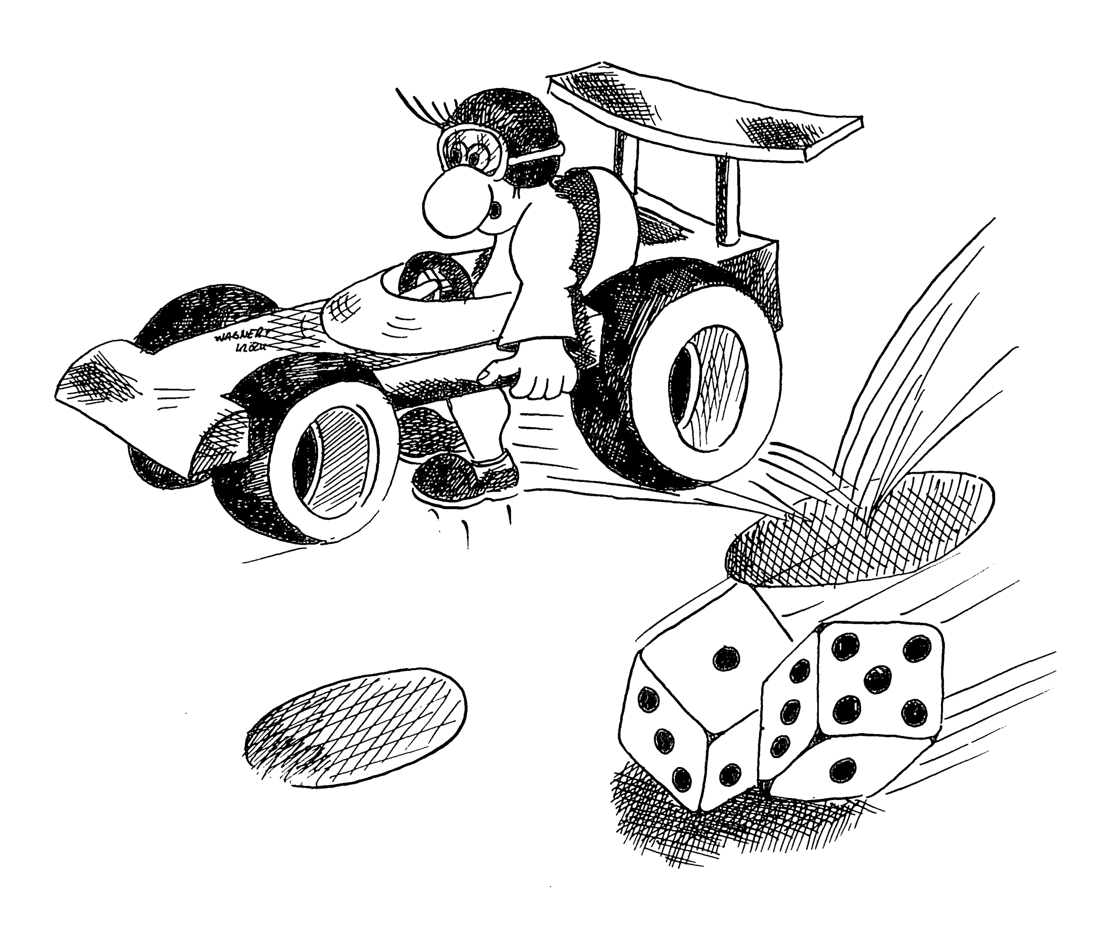
Variation 2

Wandeln Sie das Programm so ab, daß die Spieler die Zielgerade ganz genau treffen müssen. Fährt ein Auto über sie hinaus, muß es nochmals starten.

```
READY.

100 REM WUERFELRALLYE
110 FOR X=1 TO 6: FOR Y=1 TO 3: READ K$(X,Y): NEXT Y,X
120 POKE 53281,0: PRINT "[illegible]"; TAB( 16)"[illegible]WUERFELRALLYE": PRINT
130 PRINT "DIES IST EIN SPIEL FUER ZWEI SPIELER." : PRINT
140 INPUT "NAME DES ERSTEN SPIELERS";N1$
150 INPUT "NAME DES ZWEITEN SPIELERS";N2$: PRINT
160 PRINT "JEDER VOM IHNEN HAT ZWEI RENNWAGEN, DIE SIE ENTSPRECHEND DER"
170 PRINT "GEWUERFELTEN PUNKTZAHL VORWAERTSBEWEGEN."
180 PRINT"SIE WUERFELN ZWEIMAL UND KOENNEN MIT DEM ERGEBNIS ENTWEDER EINEN"
190 PRINT"RENNWAGEN BEWEGEN, ODER ES AUFTEILEN UND "
200 PRINT "BEIDE RENNWAGEN WEITERBEWEGEN." :PRINT
210 PRINT "DER GEWUERFELTE WERT BESTIMMT DAS VORANKOMMEN IHRER WAGEN.":PRINT
220 PRINT"DER SPIELER, DER ZUERST BEIDE RENNWAGEN "
230 PRINT "(H) UEBER DIE ZIELGERADE GEFAHREN HAT, IST SIEGER.": PRINT
240 PRINT "WENN DIE WUERFEL GEFALLEN SIND,FRAGT SIE DER COMPUTER,"
250 PRINT"WIE WEIT SIE WAGEN EINS VORWAERTSBEWEGEN WOLLEN"
260 PRINT" UND DANN,WIEWEIT WAGEN ZWEI FAHREN SOLL."
270 PRINT"WOLLEN SIE EINEN WAGEN NICHT BEWEGEN,MUESSEN SIE EINE NULL EINGEBEN."
280 PRINT:PRINT"DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM STARTEN."
```

Würfelrallye




```
290 GET Q$: IF Q$="" THEN 290
300 R1$="          "
310 R2$="          "
320 PRINT "" TAB( 14);R1$
330 PRINT TAB( 14)"***Z-I-E-L***"
340 FOR X=1 TO 10:PRINT TAB( 14);R1$:PRINT TAB( 14);R2$: NEXT X
350 IF LEN (N1$)>6 THEN N1$= LEFT$ (N1$,6)
360 IF LEN (N2$)>6 THEN N2$= LEFT$ (N2$,6)
370 PRINT "" TAB( 14)N1$; TAB( 21)N2$""
380 FOR X=1 TO 2: FOR Y=1 TO 2:D$(X,Y)="": NEXT Y,X
390 J$=""
400 R$(1,1)=""
410 R$(1,2)=R$(1,1)+"":R$(2,1)=R$(1,1)+"":R$(2,2)=R$(2,1)+""
420 P=1:C=1
430 FOR X=1 TO 2:FOR Y=1 TO 2:PRINT D$(X,Y);R$(X,Y);"H": NEXT Y,X
440 F2=0: IF LEN (D$(2,1))<2 AND LEN (D$(2,2))<2 THEN F2=1
450 F1=0: IF LEN (D$(1,1))<2 AND LEN (D$(1,2))<2 THEN F1=1
460 IF F1=1 OR F2=1 THEN 740
470 PRINT"":PRINT"SPIELER"P:D1= INT(RND(8)*6)+1:D2= INT(RND (4)*6)+1
480 PRINT : PRINT
490 FOR X=1TO 3: PRINT "  "K$(D1,X): NEXT X: PRINT: PRINT
500 FOR X=1 TO 3: PRINT "  "K$(D2,X): NEXT X: PRINT : PRINT
510 D=D1+D2
```

```
520 PRINT J$;"■WIEVIEL": PRINT "WAGEN # 1"
530 INPUT Q$
540 Q= VAL (Q$): IF Q>D THEN Q=D
550 IF Q=0 THEN 600
560 PRINT D$(P,1);R$(P,1);"■■ "
570 D$=D$(P,1): IF LEN (D$)<Q+1 THEN Q= LEN (D$)-1
580 D$= LEFT$ (D$, LEN (D$)-Q):D$(P,1)=D$
590 PRINT D$(P,1);R$(P,1);"■■H"
600 D=D-Q
610 PRINT J$;: FOR X=1 TO 3: PRINT "          ": NEXT X
620 PRINT J$;"■WIEVIEL": PRINT "WAGEN # 2"
630 INPUT Q$
640 Q= VAL (Q$): IF Q>D THEN Q=D
650 IF Q=0 THEN 700
660 PRINT D$(P,2);R$(P,2);"■■ "
670 D$=D$(P,2): IF LEN (D$)<Q+1 THEN Q= LEN (D$)-1
680 D$= LEFT$ (D$, LEN (D$)-Q):D$(P,2)=D$
690 PRINT D$(P,2);R$(P,2);"■■H"
700 FOR T=0 TO 999: NEXT T
710 PRINT "■": FOR X=1 TO 18: PRINT "          ": NEXT X
720 IF P=1 THEN P=2: GOTO 470
730 P=1: GOTO 440
740 PRINT "■■"
750 IF F1=1 AND F2=1 THEN PRINT N1$" AND "N2$" PUNKTGLEICH!": GOTO 780
760 IF F1=1 THEN PRINT N1$" GEWINNT!"
770 IF F2=1 THEN PRINT N2$" GEWINNT!"
780 PRINT: PRINT: INPUT "SPIELEN SIE NOCHEINMAL";Q$
790 IF LEFT$ (Q$,1)="J" THEN 120
800 DATA "■   ","■ ● ","■   ","■●   ","■   ","■  ●"
810 DATA "■●  ","■ ● ","■  ●","■● ●","■   ","■● ●"
820 DATA "■● ●","■ ● ","■● ●","■●●●","■   ","■●●●"

READY.
```



BESUCH AUS DEM ALL

In diesem Spiel erhalten Sie die einmalige Gelegenheit, sich in ein außerirdisches Wesen zu verwandeln. Von Ihrer Raumkapsel aus sehen Sie die Erde in Sicht kommen. Treffen Sie Ihre Wahl sorgfältig: Wollen Sie als Angreifer oder als Freund in friedlicher Absicht kommen?

Variation 1

Blenden Sie Ton ein, wenn Sie von den Erdenbewohnern beschossen werden, Zeile 650.

Variation 2

Variieren Sie die Möglichkeit, zerstört zu werden, durch Veränderung der Zeile 730. IF RND(8)<.5 AND S>3 THEN 960 vergrößert beispielsweise die Wahrscheinlichkeit Ihrer Zerstörung.

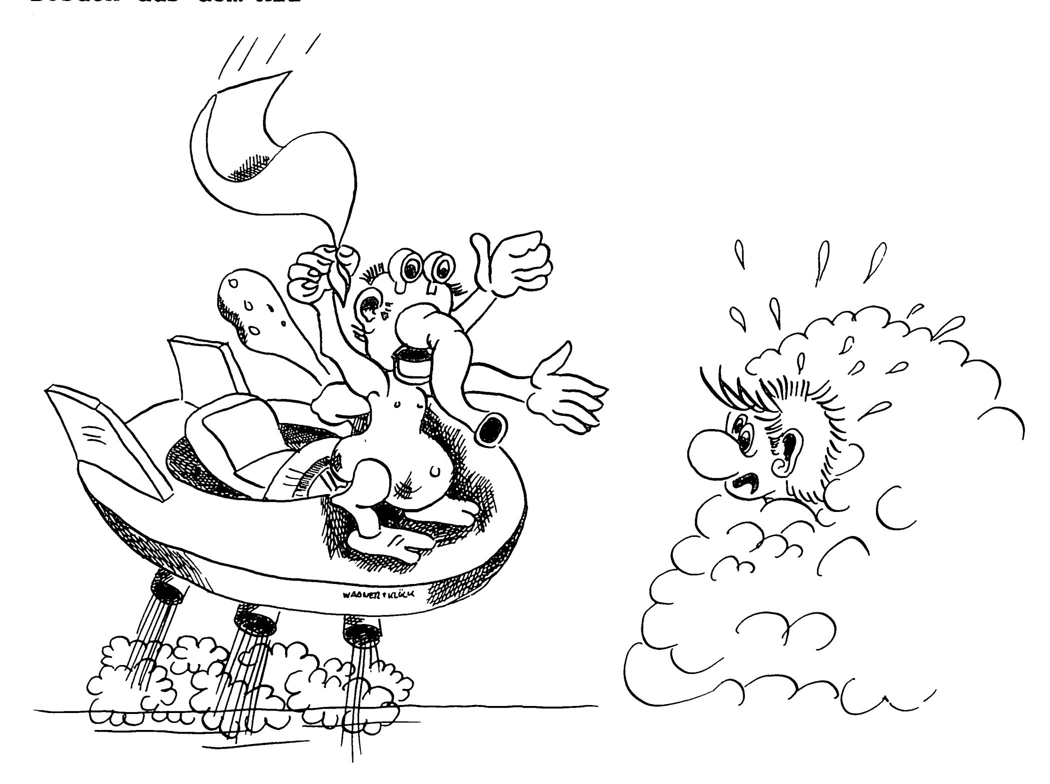
Variation 3

Variieren Sie die Wahrscheinlichkeit, daß die Erde sich ergibt, durch Veränderung von A in Zeile 910. IF A>.9 erhöht beispielsweise diese Wahrscheinlichkeit.

Variation 4

Verändern Sie das Aussehen des Planeten Omega durch Änderung der PRINT-Anweisung in den Zeilen 1340-1440.

Besuch aus dem All



```
READY.

100 REM BESUCH AUS DEM ALL
110 POKE 53281,0
120 PRINT "KOMMUNIKATION:": PRINT : PRINT
130 PRINT TAB( 4)"                          "
140 PRINT TAB( 4)"     .     .     .   .  "
150 PRINT TAB( 4)"       .      .   .        AN BORD"
160 PRINT TAB( 4)"     .                 .       SYSTEME:"
170 PRINT TAB( 4)"                                "
180 PRINT TAB( 4)"     .                   .   .  "
190 PRINT TAB( 4)"                                "
200 PRINT TAB( 4)"     ..                   .     "
210 PRINT TAB( 4)"                                "
220 PRINT TAB( 4)"     . . .             .        "
230 PRINT TAB( 4)"      .   .    .    .  .  "
240 PRINT TAB( 4)"     . .   .   .      .   "
250 PRINT TAB( 4)"                          ": PRINT
260 PRINT "RAKETENORTUNG:": PRINT
270 PRINT "     F  TEMPO:"
280 PRINT "       U"
290 PRINT "       E  WARPANTRIEB:":PRINT "       L"
300 PRINT "          BEREITSCHAFT:"
310 D1$="":D2$=D1$+"":D3$=D2$+"":D4$=D3$+""
320 R$="":K$=""
330 S$=""+R$+""
340 B$="                                  ":B1$="           "
350 PRINT ""
360 PRINT D1$;R$;"ERDE"
370 PRINT D2$;R$;"< LICHT"
```

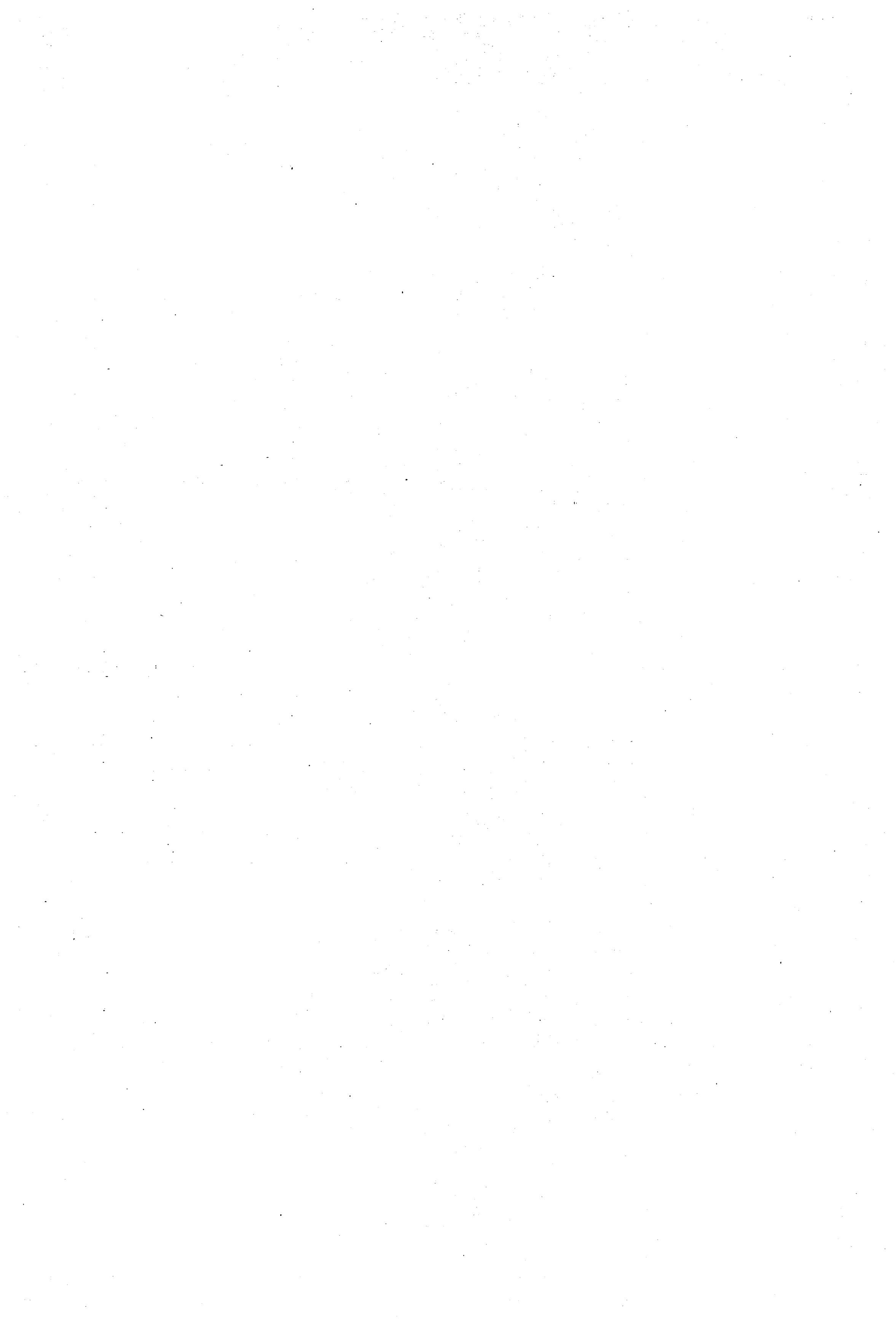
```
380 PRINT D3$;R$;"AUS"
390 PRINT D4$;R$;"■GRUEN"
400 PRINT S$;"■ERDE AUF" :PRINT S$;"■MONITOR."
410 FOR T=1 TO 2000: NEXT T
420 PRINT K$;B$: PRINT S$;B1$: PRINT S$;"■";B1$
430 PRINT S$;"A)ANGRIFF"
440 PRINT S$;"■B)FLUCHT"
450 PRINT S$;"■■C)FRIEDEN"
460 PRINT K$;"IHRE ABSICHT (BUCHSTABE)?"
470 GET C$: IF C$="" THEN 470
480 IF C$="A" THEN 520
490 IF C$="B" THEN 990
500 IF C$="C" THEN 1560
510 GOTO 470
520 PRINT K$;B$: PRINT K$;"NOCH UEBERLEGEN ?"
530 PRINT S$;B1$: PRINT S$;"■";B1$: PRINT S$;"■■";B1$
540 PRINT S$;"■J■ JA": PRINT S$;"■■N■ NEIN"
550 GET Q$: IF Q$="" THEN 550
560 IF Q$="J" THEN 420
570 PRINT K$;"WIR VERTEIDIGEN UNS!"
580 SO=54272: FOR L=0 TO 24:POKE SO+L,0: NEXT L:POKE SO+14,5:POKE SO+18,16
590 POKE SO+3,1: POKE SO+24,143: POKE SO+6,240: POKE SO+4,65
600 FOR X=0 TO 99: PRINT D4$;R$;B$"■": POKE SO+24,143
610 IF INT (X/10)/2= INT ( INT (X/10)/2) THEN 630
620 PRINT D4$;R$;"■■  ■ROT BEREIT!■  ■■■": POKE SO+24,0
630 POKE SO,23: POKE SO+1,43
640 NEXT X: POKE SO+24,0
650 PRINT K$;B$: PRINT K$;"SIE SCHIESSEN!"
660 PRINT S$;B1$: PRINT S$;"■";B1$: PRINT S$"■■";B1$
670 PRINT S$;"A)SCHUTZ":PRINT S$;"■B)FLUCHT"
680 GET Q$: IF Q$="" THEN 680
690 IF Q$="A" THEN 720
700 IF Q$="B" THEN 990
710 GOTO 680
720 S=S+1
730 IF RND (8)<.4 AND S>3 THEN 960
740 PRINT K$;B$: PRINT K$;"SCHUTZSCHILD IN ORDNUNG"
750 FOR T=1 TO 1500: NEXT T
760 PRINT S$;B1$: PRINT S$;"■";B1$
770 PRINT S$;"A)ANGRIFF":PRINT S$;"■B)FLUCHT":PRINT S$;"■■C)FRIEDEN"
780 PRINT K$;B$: PRINT K$;"WAS JETZT ?"
790 GET Q$: IF Q$="" THEN 790
800 IF Q$="A" THEN 840
810 IF Q$="B" THEN 990
820 IF Q$="C" THEN 1560
830 GOTO 790
840 PRINT K$;B$: PRINT K$;"WELCHE STADT";: INPUT N$
850 PRINT K$;B$
860 A= RND (8)
870 IF A<.3 THEN PRINT K$;"ANGRIFF ABGEWEHRT": GOTO 890
880 PRINT K$;N$" ZERSTOERT!"
890 FOR T=1 TO 1500: NEXT T
900 PRINT K$;B$
910 IF A>.95 THEN PRINT K$"DIE ERDE ERGIBT SICH! SIE SIND SIEGER!": STOP
920 IF A>.05 THEN 570
930 PRINT "■ICH KANN NICHT ZULASSEN, DASS SIE UNSCHULDIGE TOETEN! IHRE"
940 PRINT"ENERGIEVERSORGUNG IST ABGESCHALTET WORDEN. SIE VERLIEREN!"
950 STOP
960 GOSUB 1620: PRINT "■IHRE SCHUTZSCHILDE HABEN NICHT STANDGEHALTEN!"
970 PRINT TAB( 11);"*** SIE  VERLIEREN! ***"
980 STOP
990 PRINT S$;B1$: PRINT S$;"■";B1$: PRINT S$;"■■";B1$
1000 PRINT K$;B$
1010 PRINT "■■■■■"
1020 PRINT TAB( 4)"■■ ■■   .      .      .  . ■■ "
1030 PRINT TAB( 4)"■■ ■■ .   .   .  .     . .  .■■ "
1040 PRINT TAB( 4)"■■ ■■    .  .  .     .  .  . ■■ "
```

Besuch aus dem All

```
1050 PRINT TAB( 4)"  .      .     .... .    "
1060 PRINT TAB( 4)" .  .      .   .   .   "
1070 PRINT TAB( 4)"   .   .  .  .  .   .  "
1080 PRINT TAB( 4)" .        .   .      .  "
1090 PRINT TAB( 4)"   .  .         .  .   .. "
1100 PRINT TAB( 4)" ..  .  . .  .  . .  .  "
1110 PRINT TAB( 4)" .  .  .  .       .    "
1120 PRINT K$;"EINGABE DER X KOORDINATE";: INPUT X$
1130 X= VAL (X$)
1140 PRINT K$;B$
1150 PRINT K$;"EINGABE DER Y KOORDINATE";: INPUT Y$
1160 Y= VAL (Y$)
1170 PRINT K$;B$
1180 PRINT K$;"ABDREHEN/'W' DRUECKEN"
1190 GET Q$: IF Q$<>"W" THEN 1190
1200 PRINT D1$;R$;"WELTRAUM"
1210 PRINT D3$;R$;"AN  "
1220 PRINT D4$;R$"GRUEN                "
1230 PRINT "": FOR J=1 TO 11
1240 PRINT TAB( 4)"************************ "
1250 NEXT J
1260 FOR W=0 TO 9:  FOR T=1 TO 200: NEXT T
1270 PRINT D2$;R$;"WARP "STR$ (W)+"      "
1280 NEXT W
1290 FOR W=9 TO 0 STEP -1 : FOR T=1 TO 200: NEXT T
1300 PRINT D2$;R$"WARP " STR$ (W)+"      "
1310 NEXT W
1320 IF INT ( RND (7)*20)=Y AND INT ( RND (8)*20)=X THEN 1530
1330 PRINT ""
1340 PRINT TAB( 4)"   .      .      .   .  "
1350 PRINT TAB( 4)"    .           .   .    "
1360 PRINT TAB( 4)"  .                    .  "
1370 PRINT TAB( 4)"                          "
1380 PRINT TAB( 4)"   .                 .   . "
1390 PRINT TAB( 4)"                           "
1400 PRINT TAB( 4)"   ..                    .  "
1410 PRINT TAB( 4)"   .                   .  "
1420 PRINT TAB( 4)"                         "
1430 PRINT TAB( 4)"  .  .  .            .     "
1440 PRINT TAB( 4)"   .  .     .    .   .  "
1450 PRINT D1$;R$;"OMEGA SYSTEM"
1460 PRINT D2$;R$"< LICHT     "
1470 PRINT D3$;R$;"AUS"
1480 PRINT D4$;R$;"GRUEN"
1490 PRINT S$;"OMEGA AUF": PRINT S$;"MONITOR."
1500 PRINT K$;B$
1510 PRINT K$;"WILLKOMMEN AUF OMEGA 5."
1520 PRINT "FLUCHT GEGLUECKT!": STOP
1530 GOSUB 1620
1540 PRINT:PRINT:PRINT "SIE SIND AN EINEM STERN ZERSCHELLT! SIE VERLIEREN!"
1550 STOP
1560 PRINT K$;B$
1570 PRINT K$;"WILLKOMMEN AUF DEM PLANETEN ERDE."
1580 FOR X=1 TO 6
1590 PRINT K$;"";B$: FOR T=1 TO 200: NEXT T
1600 PRINT K$;"";"SIE SIND SIEGER": FOR T=1 TO 200: NEXT T
1610 NEXT X: STOP
1620 N=53281:POKE N-1,2:POKE 53281,7:PRINT"                  **ZERSTOERT**"
1630 S=54272: FOR L=S TO S+24: POKE L,0: NEXT
1640 POKE S+5,15: POKE S+6,15: POKE S+24,15
1650 POKE S+1,5:POKE S,235: POKE S+4,129: POKE S+4,128
1660 FOR X=1 TO 99: IF (PEEK (N) AND 15)=7 THEN POKE N,2: GOTO 1680
1670 POKE N,7
1680 FOR T=1 TO 44: NEXT T,X
1690 POKE  N-1,14: POKE N,6
1700 RETURN

READY.
```

Lernspiele



HENKER

Sie steigern Ihre Wortbildungsfähigkeit und schärfen Ihr Kombinationsvermögen, während Sie dieses klassische Spiel mit Ihrem Computer spielen. Der Computer denkt sich ein Wort aus, und Sie müssen es erraten, Buchstabe für Buchstabe. Ein richtig erratener Buchstabe wird an der richtigen Stelle im Wort eingefügt. Jeder falsch geratene Buchstabe wird dem Henker zugerechnet. Zwölf Fehler dürfen Sie machen, dann werden Sie aufgehängt. Ist das Bild des Henkers komplett, wird das vollständige Wort auf dem Bildschirm angezeigt. Ihr Computer läßt Sie zehn Wörter erraten. Ihre Punktzahl ergibt sich aus der Länge der richtig identifizierten Wörter und der Anzahl der fehlenden Buchstaben.

Variation 1

Ein einfaches Wörterverzeichnis allgemein gebräuchlicher deutscher Wörter befindet sich in den DATA-Anweisungen in den Zeilen 560 bis 600. Sie können dieses Wörterverzeichnis abändern oder erweitern, indem Sie DATA-Anweisungen hinzufügen oder vorhandene löschen. Das letzte Wort in der DATA-Anweisung muß END sein. Es dient als Programm-Marke zur Identifikation des Listenendes. Abhängig von der durchschnittlichen Länge der Wörter können Sie in Ihrem Commodore 64 einige tausend Wörter speichern. Wollen Sie die Liste auf mehr als 100 Wörter erweitern, müssen Sie den Wert von NW in Zeile 170 so verändern, daß er der Anzahl der Wörter in der Liste entspricht.

Variation 2

Entwerfen Sie eine Wörterliste, die auf einen bestimmten Benutzer zugeschnitten ist. Sie können beispielsweise eine Liste mit Wörtern aus einer Fremdsprache für jemanden erstellen, der diese Fremdsprache gerade erlernt. Oder Sie können eine Liste mit einfachen Wörtern für ein Kind entwerfen, das gerade das Buchstabieren lernt.

Henker




```
READY.

100 REM HENKER
110 POKE 53281,0: PRINT "DER COMPUTER DENKT SICH EIN WORT AUS, SIE MUESSEN"
115 PRINT "VERSUCHEN, ES ZU ERRATEN."
120 PRINT"BEI ZWOELF FALSCHEN TIPS HAENGEN SIE AM GALGEN."
130 PRINT:PRINT"DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE"
140 GET Q$: IF Q$="" THEN 140
150 SE=0: FOR PL=1 TO 10
160 PRINT:PRINT "WORT #"PL
170 CT=0:NW=100
180 READ W$: IF CT>24 AND RND(8)<1/NW THEN RESTORE : GOTO 210
190 CT=CT+1: IF W$="END" THEN RESTORE : GOTO 170
200 GOTO 180
210 G$=" "
220 PRINT "": PRINT: PRINT: PRINT:PRINT: PRINT: PRINT
225 FOR X=55296 TO 56295: POKE X,1: NEXT X
230 PRINT "                "
240 PRINT "                "
250 PRINT "                "
260 FOR A=1 TO 7: PRINT TAB( 14)" ":NEXT A
270 FOR A=1 TO 5: PRINT "                ": NEXT A
```

```
280 PRINT "{HOME}{DOWN}";: FOR X=1 TO LEN (W$): PRINT "-";: NEXT
290 C=0:I=0
300 PRINT "{HOME}{DOWN}{DOWN}": PRINT "GEBEN SIE EINEN BUCHSTABEN EIN:"
310 POKE 198,0
320 GET L$: IF L$="" THEN 320
330 PRINT "{HOME}{DOWN}{DOWN}{DOWN}                              "
340 K=0:FOR A=1 TO LEN (G$):IF L$= MID$ (G$,A,1) THEN K=1
350 NEXT A: IF K=1 THEN 300
360 G$=G$+L$
370 PRINT "{HOME}{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}";G$
380 F=1: FOR X=1 TO LEN (W$)
390 IF L$= MID$ (W$,X,1) THEN PRINT "{HOME}": PRINT TAB( X);L$;:F=0:C=C+1
400 NEXT X
410 IF C= LEN (W$) THEN 470
420 IF F=0 THEN 300
430 I=I+1: READ M,L: POKE L,M: POKE L+30720,2
440 IF I<12 THEN 300
450 PRINT "{HOME}":PRINT "SIE HAENGEN  ":PRINT "DAS WORT LAUTETE:": PRINT W$
460 GOTO 490
470 PRINT "{HOME}{RIGHT}{RIGHT}{RIGHT}{RIGHT}{RIGHT}{RIGHT}**GLUECK GEHABT**"
480 SE=SE+5* LEN (W$)-I:PRINT:PRINT "IHRE PUNKTZAHL ="SE
490 FOR T=1 TO 4000: NEXT
500 NEXT PL
510 RESTORE
520 PRINT "{CLR}": PRINT "IHRE ENDPUNKTZAHL="SE: PRINT
530 INPUT "SPIELEN SIE NOCHEINMAL (Y/N)";Q$: IF LEFT$ (Q$,11)="Y" THEN 100
540 DATA 87,1434,102,1474,102,1514,78,1473,77,1475
550 DATA 101,1513,103,1515,160,1554,221,1594,221,1634,108,1633,123,1635
560 DATA DER,UND,DASS,FUER,MIT,WAR,SEIN,NICHT,ABER,HABEN,DU,WELCHER,SIND,IHR
565 DATA HATTE,VON,DIESES
570 DATA SIE,IHR,SIE,HAT,WAREN,GEWESEN,IHN,EINS,SO,WERDEN,DORT,WER,WANN,WAS
575 DATA DEIN,MEHR
580 DATA WUERDE,IHNEN,EINIGE,ALS,DUERFEN,UEBER,SEIN,DRAUSSEN,HINEIN,UNSER
585 DATA DIESE,MANN,MOEGEN,SOLLEN,GROSS,JETZT
590 DATA SOLCHE,SOLLTEST,ANDERE,NUR,IRGENDEIN,DANN,UEBER,JENE,KANN,GEMACHT,GUT
600 DATA ALT,MUSS,GESAGT,ZEIT,SOGAR,NEU,KOENNTE,SEHR,VIEL,EIGEN,MEISTENS
605 DATA VIELLEICHT,ERSTENS,NACH,DOCH,ZWEI
610 DATA END

READY.
```



DR. SIGMUND

Konsultieren Sie den großen Psychiater, und lernen Sie sich selbst besser kennen! Dr. Sigmund wird Sie analysieren: Sobald Sie auf der Couch liegen, werden Ihnen Tintenklecksbilder gezeigt, die der Computer generiert hat. Sie geben den ersten Eindruck, den Sie bei den Bildern haben, in den Computer ein, und sofort werden Sie auf klassische Weise analysiert. Bei jedem Besuch erhalten Sie 14 Analysen. Es gibt keine Punktwertung, keine Sieger, keine Verlierer. Dieses Spiel sorgt für einmalige Unterhaltung auf einer Party!

Variation 1

Variieren Sie das Aussehen der Tintenklecks-Muster durch Veränderung der Grafiksymbole in der Stringvariablen K$, Zeile 110. Wenn Sie das Muster vereinfachen wollen, müssen Sie mehr Leerzeichen in K$ einfügen.

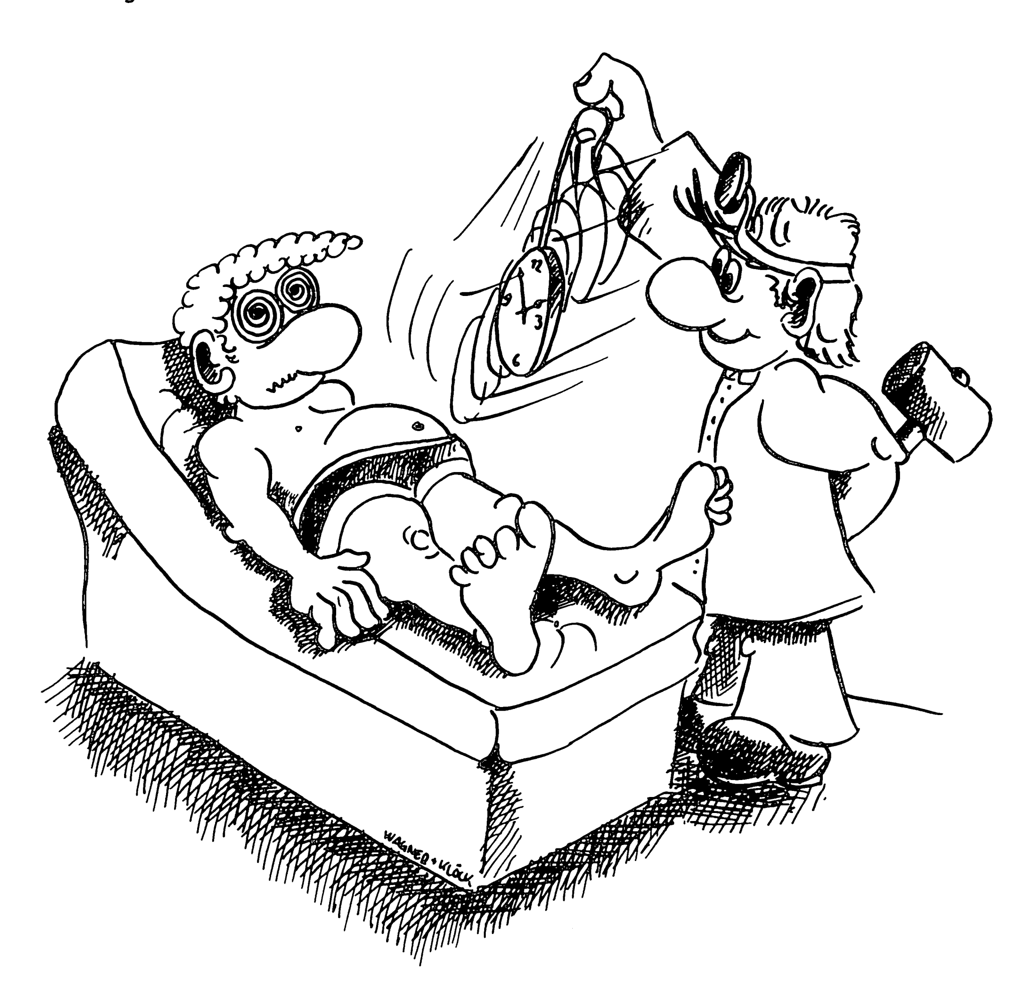
Variation 2

Verändern Sie die Anzahl der Fragen, Variable S, in Zeile 260.

Variation 3

Verändern Sie jedes beliebige Wort in der Liste des Analytikers und die diesem entsprechende Deutung. Ändern Sie beispielsweise SPIDER in den Zeilen 320 und 360 in den Namen eines Freundes um und geben Sie etwas Charakteristisches über diese Person in die Zeilen 520 und 530 ein. Gestalten Sie das Programm so individuell, daß es Ihren Vorstellungen und Zwecken genau entspricht.

Dr. Sigmund

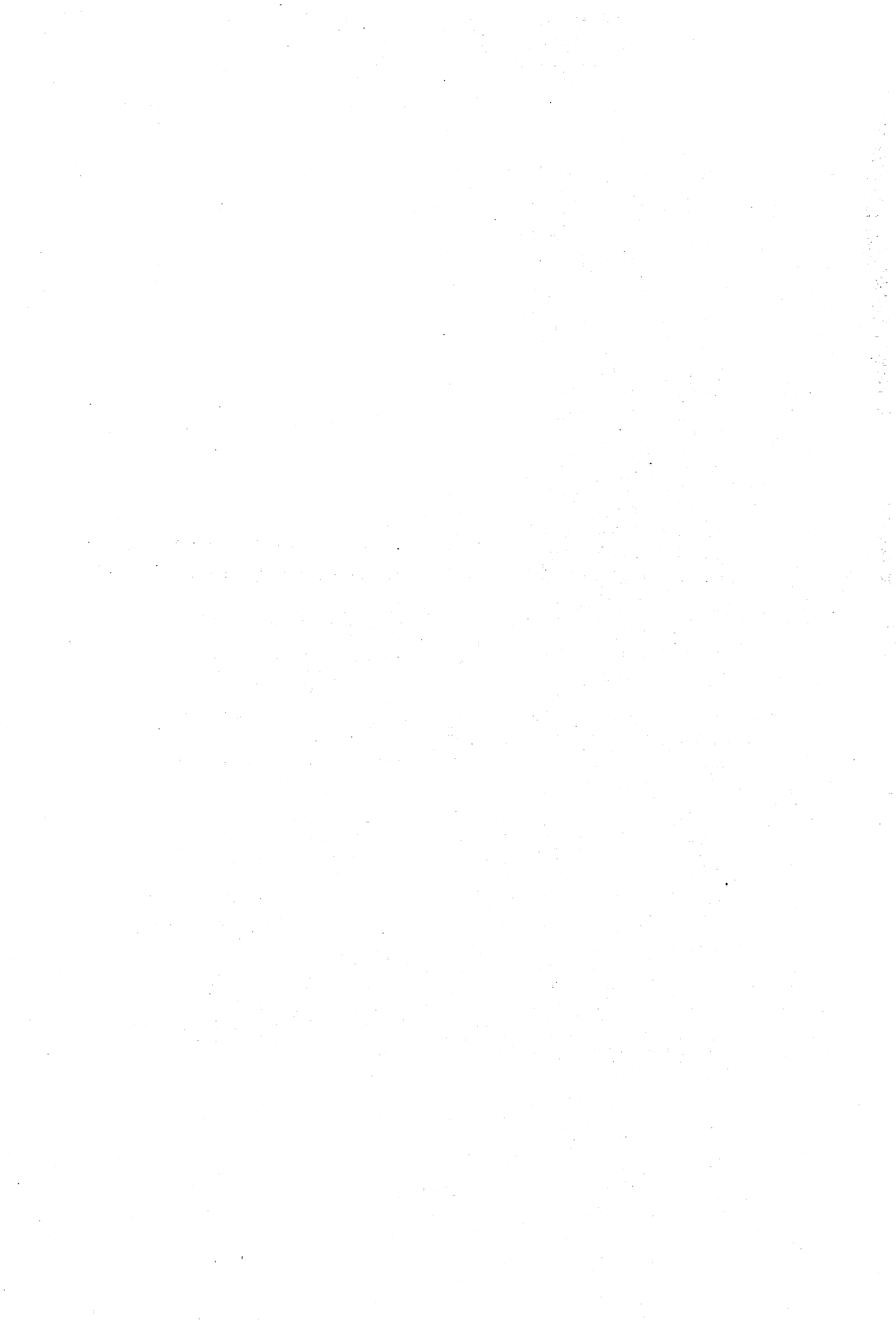



```
READY.

100 REM DR. SIGMUND
110 C$="[illegible]":K$="[illegible]": POKE 53280,6: POKE 53281,0
120 PRINT "J":PRINT "GUTEN TAG,ICH BIN ANNA, DIE SEKRETAERIN VON DR."
130 PRINT "SIGMUND. SIND SIE ZUM ERSTENMAL ";
140 INPUT "HIER";A$: PRINT : IF LEFT$ (A$,1)="N" THEN 270
150 INPUT "WIE HEISSEN SIE";B$:PRINT
160 PRINT "SIE HABEN GLUECK,"B$".":PRINT"DR. SIGMUND KANN SIE JETZT EMPFANGEN."
170 FOR T=1 TO 4000: NEXT T: PRINT "J"
180 PRINT "BITTE, MACHEN SIE ES SICH AUF DER COUCH BEQUEM.": PRINT
190 PRINT "ICH MERKE, SIE SIND ETWAS":PRINT "ERREGT,"B$","
210 PRINT"ICH ZEIGE IHNEN NUN EIN PAAR HUEBSCHE BILDER."
220 PRINT"WERDEN SIE INNERLICH GANZ RUHIG, BETRACHTEN SIE DIE BILDER"
230 PRINT"UND ENTNEHMEN SIE DER LISTE, WORAN SIE BEIM BETRACHTEN DER BILDER"
235 PRINT"GANZ SPONTAN DENKEN. ERINNERN SIE DIE BILDER AN ETWAS"
240 PRINT"ANDERES, DANN GEBEN SIE DAS EIN.":FOR T=1 TO 7000: NEXT T:S=0
250 FOR T=1 TO 5000: NEXT T
```

```
260 S=S+1: IF S=14 THEN 740
270 PRINT "]BITTE, BETRACHTEN SIE DAS BILD:": PRINT
280 FOR X=0 TO 9:PRINT TAB( 6);:FOR Y=1 TO 20:C= INT ( RND (7)*8+1)
285 PRINT MID$ (C$,C,1);
290 K= INT ( RND (8)*6+1): PRINT MID$ (K$,K,1);
300 NEXT Y: PRINT " ": NEXT X
310 PRINT
320 PRINT "■   SPINNE   MUTTER      KATZE"
330 PRINT "   SCHLANGE    SCHMETTERLING   SEIL"
340 PRINT "   VATER   RENTIER    ESSEN"
350 PRINT : INPUT O$: PRINT "]"
360 IF O$="SPINNE" THEN 520
370 IF O$="MUTTER" THEN 540
380 IF O$="KATZE" THEN 560
390 IF O$="SCHLANGE" THEN 580
400 IF O$="SCHMETTERLING" THEN 600
410 IF O$="SEIL" THEN 620
420 IF O$="RENTIER" THEN 640
430 IF O$="ESSEN" THEN 660
440 IF O$="VATER" THEN 670
450 IF O$="TINTENKLECKS" THEN 680
460 IF O$="GESICHT" THEN 700
470 IF O$="KAMEL" THEN 720
480 PRINT "ERZAEHLEN SIE MIR VON IHRER KINDHEIT.":INPUT P$
490 PRINT "]FAHREN SIE FORT...": INPUT P$:PRINT"]HMMM...ERZAEHLEN SIE MIR"
495 PRINT "NOCH MEHR.":INPUT P$
500 PRINT "]DAS IST GENUG FUER HEUTE. SPRECHEN WIR MORGEN WEITER DARUEBER."
510 GOTO 250
520 PRINT"GANZ OFFENSICHTLICH SIND SIE ETWAS VERWIRRT. DIE"
530 PRINT"SPINNE SYMBOLISIERT IHRE ANGST VOR      ENTTAEUSCHUNG.":GOTO 250
540 PRINT"IHRE INNIGEN GEFUEHLE FUER IHRE MUTTER SIND"
550 PRINT "NUR NATUERLICH. SCHAEMEN SIE SICH NICHT,SIE ZU ZEIGEN.":GOTO 250
560 PRINT "IRGENDWO IN IHREM UNTERBEWUSSTSEIN HABEN SIE ANGST VOR KATZEN."
570 PRINT "SIE ERSCHRECKEN, WENN IHNEN NACHTS EINE UEBER DEN WEG LAEUFT.":
575 GOTO 250
580 PRINT "HUETEN SIE SICH VOR DER SCHLANGE. IN SPANNUNGSSITUATIONEN MUESSEN"
590 PRINT "SIE SICH GANZ BESONDERS ZUSAMMENNEHMEN.": GOTO 250
600 PRINT "DER SCHMETTERLING SYMBOLISIERT IHR STREBEN NACH FREIHEIT UND IHRE"
610 PRINT"TIEFE INNERE FROEHLICHKEIT. NEHMEN SIE DAS LEBEN VON DER HEITEREN"
615 PRINT "SEITE.": GOTO 250
620 PRINT"DAS SEIL IST EIN ZEICHEN FUER DIE ZUVERLAESSIGE HILFE, DIE SIE IHREN"
625 PRINT "FREUNDEN STETS ZUKOMMEN LASSEN."
630 PRINT "SIE VERFUEGEN UEBER STARKE INNERE RESERVEN.": GOTO 250
640 PRINT"SIE SIND MIT EINER KINDLICHEN LIEBE ZUR NATUR GESEGNET. IHR HERZ ";
650 PRINT "IST REIN.": GOTO 250
660 PRINT "ENTWEDER HABEN SIE HUNGER ODER DEN DRANG, ANDERE ZU FUETTERN."
665 GOTO 250
670 PRINT "IHRE GEFUEHLE FUER IHREN VATER MUESSEN SPAETER EINMAL ANALYSIERT"
675 PRINT "WERDEN.": GOTO 250
680 PRINT "SIE SIND EIN REALIST. BEDAUERLICHERWEISE VERFUEGEN SIE NICHT UEBER"
690 PRINT"EIN FUENKCHEN PHANTASIE.": GOTO 250
700 PRINT "SIE SIND WIE EIN NEUGEBORENES KIND, GESICHTER"
710 PRINT "FASZINIEREN SIE. SIE SUCHEN ANERKENNUNG UND LIEBE.": GOTO 250
720 PRINT "EINEN BUCKEL ODER ZWEI?":PRINT"ABER GANZ IM ERNST: WAS IHRE "
725 PRINT"GEISTIGE VERFASSUNG ANBELANGT,BEFINDEN SIE SICH IN DER WUESTE."
730 PRINT"ABER SIE KOENNEN SICH AUF EINE WIEDERGEBURT VORBEREITEN.":GOTO 250
740 PRINT"]ICH DANKE FUER IHREN BESUCH. KOMMEN SIE NAECHSTE WOCHE WIEDER."
750 PRINT "BITTE, LEGEN SIE DM 50.- AUF DEN FERNSEHER."

READY.
```



RÄUMLICHES DENKEN

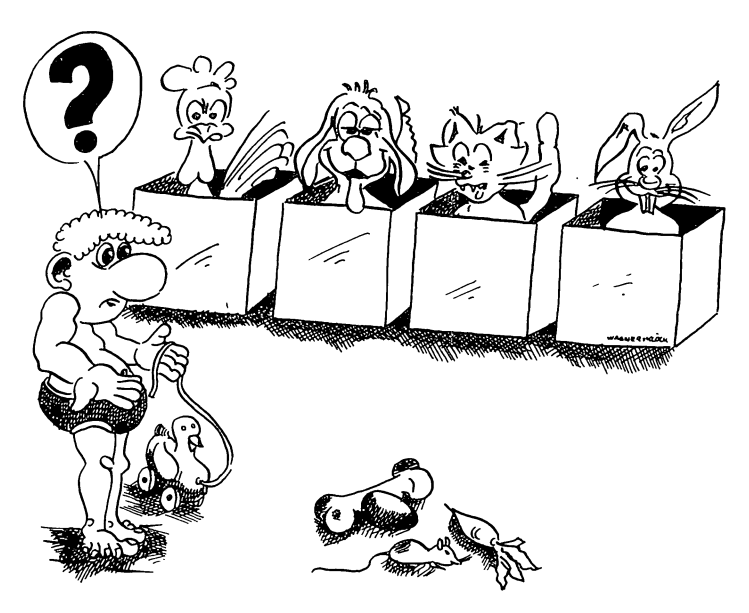
Dieses lustige Spiel wird besonders gern von jüngeren Kindern gespielt. Es verbindet die Herstellung von Bildern mit einer Schulung der räumlichen Vorstellung von "oben", "unten", "rechts", "links" und "in".

Das Kind kann unter einer Reihe von Gegenständen wählen: Vogel, Kind, Ente und Stern. Dann entscheidet es, wo der gewählte Gegenstand am besten in dem farbenprächtigen Schloß oder der Landschaft auf dem Bildschirm plaziert wird. Der Gegenstand kann auch wieder aus dem Bild gelöscht werden.

Das Kind sollte zusammen mit einer etwas älteren Person spielen - besonders dann, wenn es noch nicht lesen kann. Gemeinsam können Sie mit Hilfe des Computers Bilder malen und Geschichten dazu erfinden.

Variation

Variieren Sie das Aussehen des Schlosses durch Änderung der Zeilen 420 bis 590.



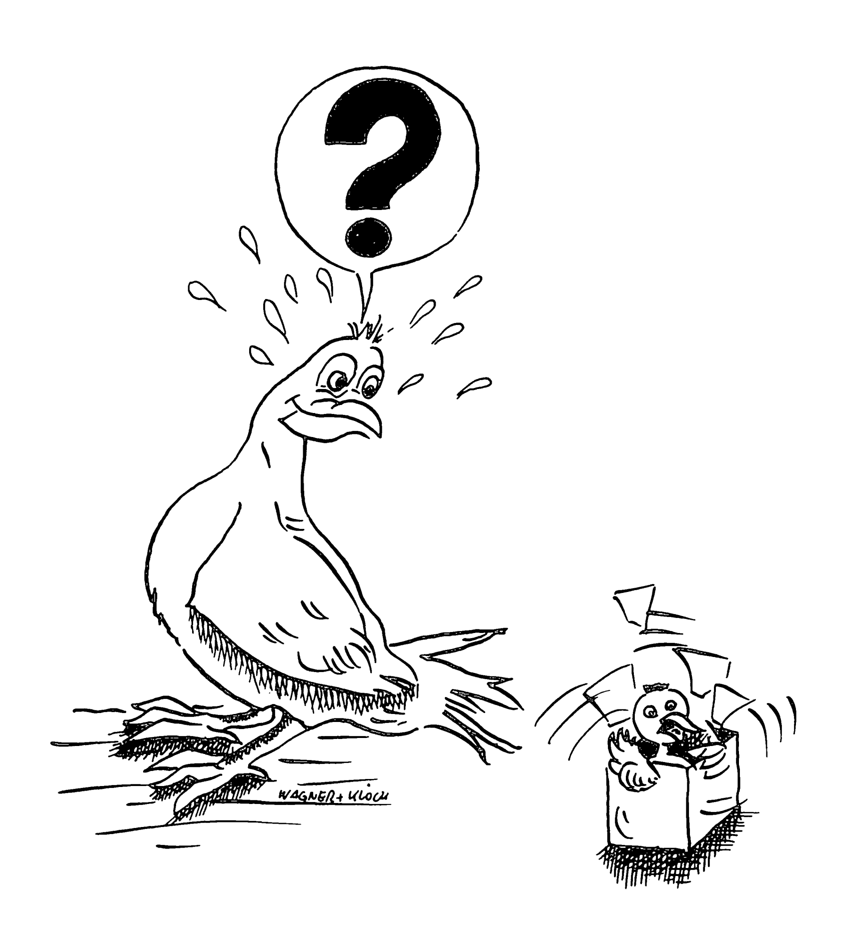
Räumliches Denken

```
READY.

100 REM RAEUMLICHES DENKEN
110 L$(1)=""
120 L$(2)=L$(1)+""
130 L$(3)=""
140 L$(4)="":L$(5)=L$(4)+""
150 PRINT "": PRINT TAB( 12)"RAEUMLICHES DENKEN":PRINT : PRINT
160 PRINT "IN DIESEM SPIEL LERNEN WIR MIT DEN BEGRIFFEN: OBEN, UNTEN, RECHTS,"
165 PRINT "LINKS UND IN  UMZUGEHEN."
170 PRINT
180 PRINT"SIE SEHEN EIN SCHLOSS UND DIE WOERTER: OBEN,UNTEN,RECHTS,LINKS,IN."
190 PRINT
200 PRINT"MIT DIESEN WOERTERN SIND STELLEN AM SCHLOSS"
205 PRINT"BEZEICHNET, DIE ZUGLEICH DIE BEDEUTUNG DER WOERTER SICHTBAR MACHEN."
210 PRINT:PRINT "AM UNTEREN BILDSCHIRMRAND SEHEN SIE"
220 PRINT"DIE NAMEN DER DINGE, DIE SIE MALEN KOENNEN, UM SO DAS BILD DES"
230 PRINT "SCHLOSSES ZU VERVOLLSTAENDIGEN.":PRINT
240 PRINT "DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUR FORTSETZUNG.": PRINT
250 GET Q$: IF Q$="" THEN 250
260 PRINT "":PRINT"ICH WERDE SIE NACH DEM GEGENSTAND FRAGEN, DEN SIE MALEN"
270 PRINT"WOLLEN, UND SIE MUESSEN BITTE SEINEN NAMEN EINGEBEN." : PRINT
280 PRINT"DANN FRAGE ICH SIE, WO SIE DEN GEGENSTAND AM SCHLOSS"
290 PRINT "PLAZIEREN WOLLEN, UND SIE GEBEN EIN:OBEN, UNTEN, RECHTS";
300 PRINT ", LINKS ODER IN.":PRINT
310 PRINT "SO, NUN FANGEN WIR AN...": PRINT
320 PRINT"DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM STARTEN.": PRINT
330 GET Q$: IF Q$="" THEN 330
340 FOR X=1 TO 5: READ T$(X): NEXT X
350 DATA VOGEL,KIND,HUND,STERN,LOESCHEN
360 FOR X=1 TO 5: READ W$(X): NEXT X
370 DATA IN,UNTEN,OBEN,LINKS,RECHTS
380 PRINT "": PRINT: PRINT: PRINT
390 FOR X=55896 TO 56295: POKE X,5: NEXT X
400 FOR X=1624 TO 2023: POKE X,160: NEXT X
410 POKE 53281,1: POKE 53280,6
420 PRINT TAB( 14)""
430 PRINT TAB( 14)""
440 PRINT TAB( 15)""
450 PRINT TAB( 15)""
460 PRINT TAB( 15)""
470 PRINT TAB( 9)""
480 PRINT TAB( 9)""
490 PRINT TAB( 9)""
500 PRINT TAB( 9)""
510 PRINT TAB( 9)""
520 PRINT TAB( 9)""
530 PRINT TAB( 9)""
540 PRINT TAB( 8)""
550 PRINT TAB( 7)""
560 PRINT TAB( 6)""
570 PRINT TAB( 7)""
580 PRINT TAB( 8)""
590 PRINT TAB( 20)"":PRINT: PRINT
600 PRINT "VOGEL  KIND  HUND  STERN  LOESCHEN"
610 PRINT L$(1);"IN":PRINT L$(2);"UNTEN"
620 PRINT L$(3);"OBEN": PRINT L$(4);"LINKS":PRINT L$(5);"RECHTS"
630 PRINT "";: INPUT "WAS MALEN SIE";P$
640 PRINT"                    "
650 FOR X=1 TO 5: IF P$=T$(X) THEN 670
660 NEXT X: GOTO 630
670 PRINT "";: INPUT "WOHIN";W$
680 PRINT "                    "
690 FOR X=1 TO 5: IF W$=W$(X) THEN 710
700 NEXT X: GOTO 670
710 C$=""
```

```
720 IF W$="▣" THEN C$="▣"
730 PRINT L$(X);C$;"▣       ": PRINT L$(X);"▣▣       ":PRINT L$(X);"▣▣▣       ▣"
740 C$="▣▣": IF W$<>"UNTEN" THEN C$="▣"
750 IF P$="STERN" THEN PRINT L$(X);"▣▣▣*"
760 IFP$="KIND"THENPRINTL$(X);C$;"▣▣O":PRINTL$(X);C$;"▣/▒\":PRINTL$(X);C$;"▣▣▣H"
770 IFP$="VOGEL"THENPRINTL$(X);C$;" )":PRINTL$(X);C$;"▣=▒>":PRINTL$(X);C$;"▣▣ )"
780 IF P$="HUND" THEN PRINT L$(X);C$;"▣ ● /":PRINT L$(X);C$;"▣▣  ┌┐ "
790 IF P$="LOESCHEN" THEN PRINT L$(X);"▣▣▣";W$(X)
800 GOTO 630

READY.
```





GEDANKENLESER

In diesem lustigen Ratespiel müssen Sie und der Computer abwechselnd Zahlen erraten. Das Programm beginnt damit, daß eine Zeichentrickfigur, deren Lippenbewegungen Sie sehen können, Sie nach Ihrem Namen fragt. Der angegebene Name wird dann während des gesamten Spieles beibehalten.

Sie haben fünf Versuche frei, um eine Zahl zwischen 1 und 20 zu erraten. Der Computermann unterstützt Sie dabei mit Hinweisen, die angeben, ob die von Ihnen genannte Zahl höher oder niedriger ist als die zu erratende Zahl. Danach haben Sie die Wahl, sich entweder selbst eine Zahl auszudenken oder dies dem Computermann zu überlassen. Sie geben eine Zahl zwischen 1 und 5 ein, und der Computermann muß beim ersten Versuch diese Zahl erraten. Nachdem dieser Vorgang fünfmal wiederholt wurde, gibt der Computermann die Punktzahl bekannt.

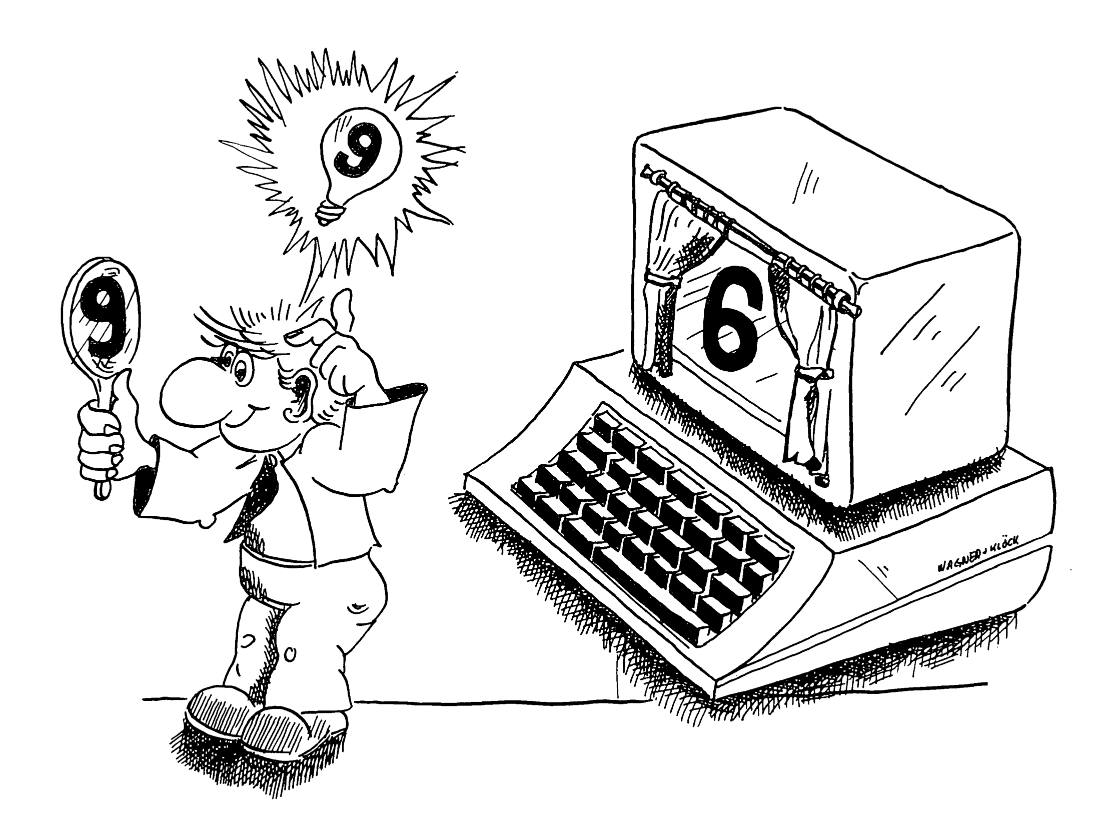
Variation 1

Durch Änderung des Wertes von TL in Zeile 150 können Sie die Sprechgeschwindigkeit des Computermannes verändern. Wenn Sie den Wert für TL erniedrigen, steigt die Sprechgeschwindigkeit.

Variation 2

Durch Änderung von M in Zeile 320 in M=INT(RND(7)*10)+1 denkt sich der Computer nun statt der Zahlen zwischen 1 und 10 Zahlen zwischen 1 und 20 aus.

Gedankenlesen

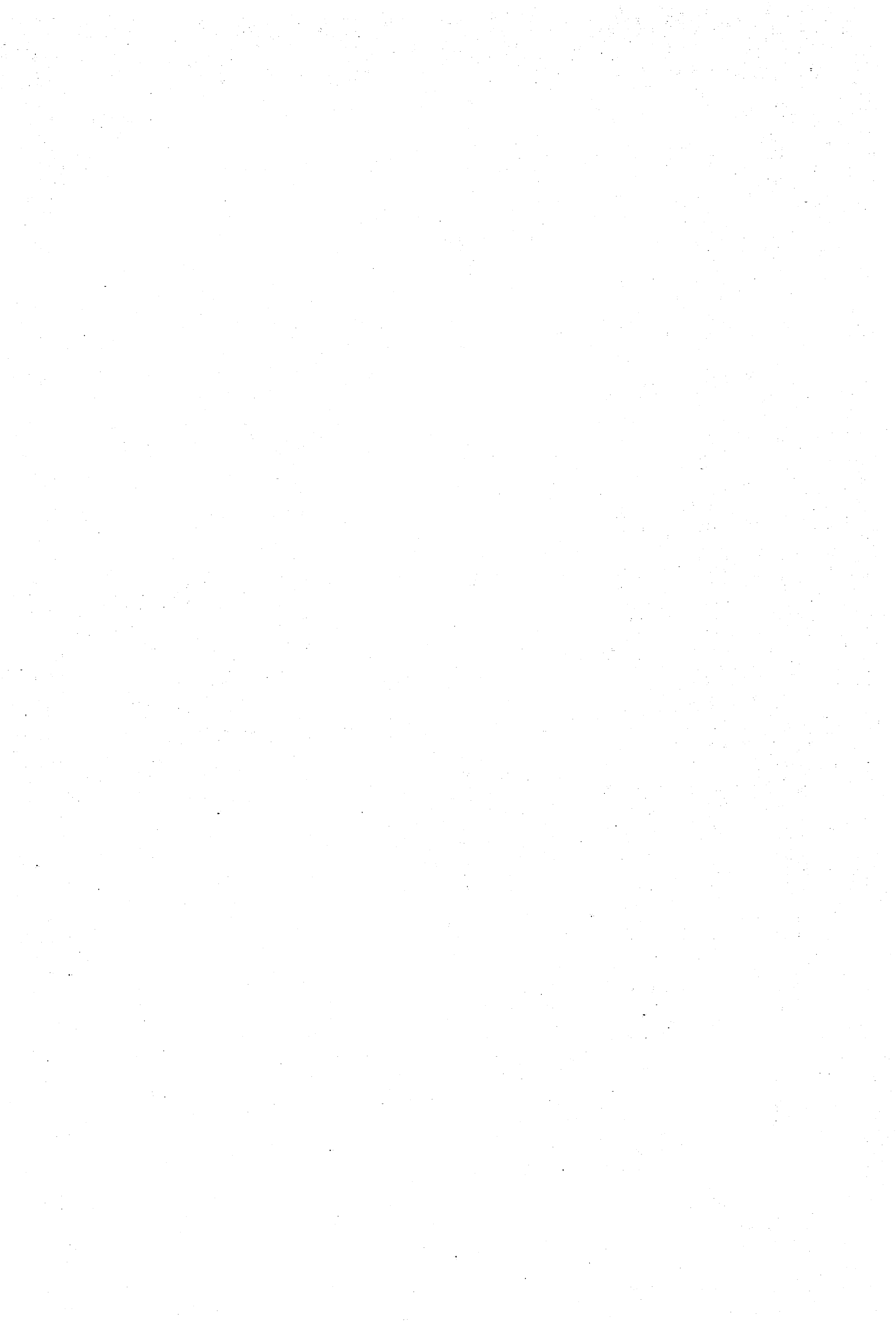


```
READY.

100 REM GEDANKENLESER
110 DIM W$(81),G$(5)
120 FOR X=0 TO 81: READ W$(X): NEXT
130 FOR X=1 TO 5: READ G$(X): NEXT
140 L$=""
150 B$="              ":TL=250: POKE 53281,1
160 M1$="   ":M2$="    "
170 M3$="   ":M4$="   "
180 PRINT ""
190 PRINT "         ":PRINT "     ":PRINT "      "
200 PRINT "        ":PRINT "     "
210 PRINT "-     ":PRINT "     ":PRINT "       "
220 PRINT "      ":PRINT "      "
230 PRINT "     ":PRINT "     ":PRINT "       "
240 PRINT "    ":PRINT "       "
250 PRINT "      ":PRINT "     ":PRINT "     "
260 PRINT "       ":PRINT "       ":PRINT "       "
270 A=0:B=3: GOSUB 580
280 PRINT L$;"";: INPUT N$:PRINT L$;"";"              "
290 FOR T=1 TO 2222: NEXT
300 A=4:B=39: GOSUB 580
```

```
310 FOR T=1 TO 2222: NEXT
320 C=0: FOR G=1 TO 5:K=0:M=INT (RND (8)*20)+1
330 A=9:B=10: GOSUB 580: GOSUB 600:K=K+1
340 A=11:B=11: GOSUB 580
350 PRINT L$;"QQQ";: INPUT Q$:N= VAL (Q$)
360 IF M>N THEN A=40:B=40: GOSUB 580
370 IF M<N THEN A=41:B=41: GOSUB 580
380 FOR T=1 TO 500: NEXT: PRINT L$;"QQQ";"       "
390 IF M=N THEN W$(48)= STR$ (K):A=42:B=49:GOSUB 580:C=C+1: GOTO 430
400 IF K<5 THEN 330
410 W$(54)= STR$ (M):A=50:B=54: GOSUB 580
420 FOR T=1 TO 1111: NEXT T
430 NEXT G: FOR T=1 TO 1000: NEXT T
440 W$(55)=N$:W$(58)= STR$ (100*C/5):A=55:B=60: GOSUB 580
450 A=61:B=61: GOSUB 580:A=27:B=39: GOSUB 580
460 C=0: FOR G=1 TO 5
470 W$(64)=G$(G):A=62:B=67: GOSUB 580
480 PRINTL$;"QQQ";:INPUTQ$:N=VAL(Q$):IFN<1ORN>5THENPRINTL$;"QQQ";"    ":GOTO 470
490 M= INT ( RND (8)*5)+1:FOR T=1 TO 900: NEXT:PRINT L$;"QQQ";"       "
500 IF M=N THEN A=68:B=71: GOSUB 580:C=C+1: GOTO 520
510 A=72:B=74: GOSUB 580
520 FOR T=1 TO 300: NEXT T,G
530 FOR T=1 TO 1000: NEXT T:A=75:B=79:W$(77)= STR$ (C*20): GOSUB 580
540 FOR T=1 TO 1000: NEXT T:A=80:B=81: GOSUB 580
550 PRINT L$;"QQQ";: INPUT N$:PRINT L$;"QQQ";"       "
560 IF LEFT$ (N$,1)="J" THEN 180
570 PRINT "□": END
580 FOR X=A TO B: GOSUB 620:PRINT L$;B$:PRINT L$;W$(X):FOR T=1 TO TL: NEXT T
590 GOSUB 630: FOR T=1 TO TL:NEXT T,X: PRINT L$;B$: RETURN
600 GOSUB 620: PRINT L$;B$:PRINT L$;G$(G): FOR T=1 TO TL: NEXT T
610 GOSUB 630: FOR T=1 TO TL: NEXT T: PRINT L$;B$: RETURN
620 PRINT M1$: PRINT M2$: RETURN
630 PRINT M3$: PRINT M4$: RETURN
640 DATA HALLO,WER,SIND,SIE?,SIE,SIND,DABEI,ZU,SPIELEN,RATEN SIE,DIE,ZAHL.
650 DATA ZUERST,DENKE,ICH,MIR,FUENF,ZAHLEN,AUS,UND,SIE,WERDEN,VERSUCHEN,SIE,ZU
655 DATA ERRATEN.
660 DATA DANN,DENKEN,SIE,SICH,FUENF,ZAHLEN,AUS,UND,ICH,WERDE,VERSUCHEN,SIE,ZU
665 DATA ERRATEN.
670 DATA HOEHER,NIEDRIGER,DAS,IST,RICHTIG!,ES,KOSTETE,SIE, ,VERSUCHE.
680 DATA SEHR,SCHADE,ES,WAR, , ,SIE,HABEN, ,PROZENT,RICHTIG,JETZT
690 DATA GEBEN SIE,DIE, ,ZAHL,VON,1 -5 EIN.,MEIN,GENIUS,PACKT,MICH., ICH
695 DATA LAG,FALSCH.
700 DATA ICH,HABE, ,PROZENT,RICHTIG,NOCH,SPIELEN  J/N
710 DATA ERSTE,ZWEITE,DRITTE,VIERTE,FUENFTE

READY.
```

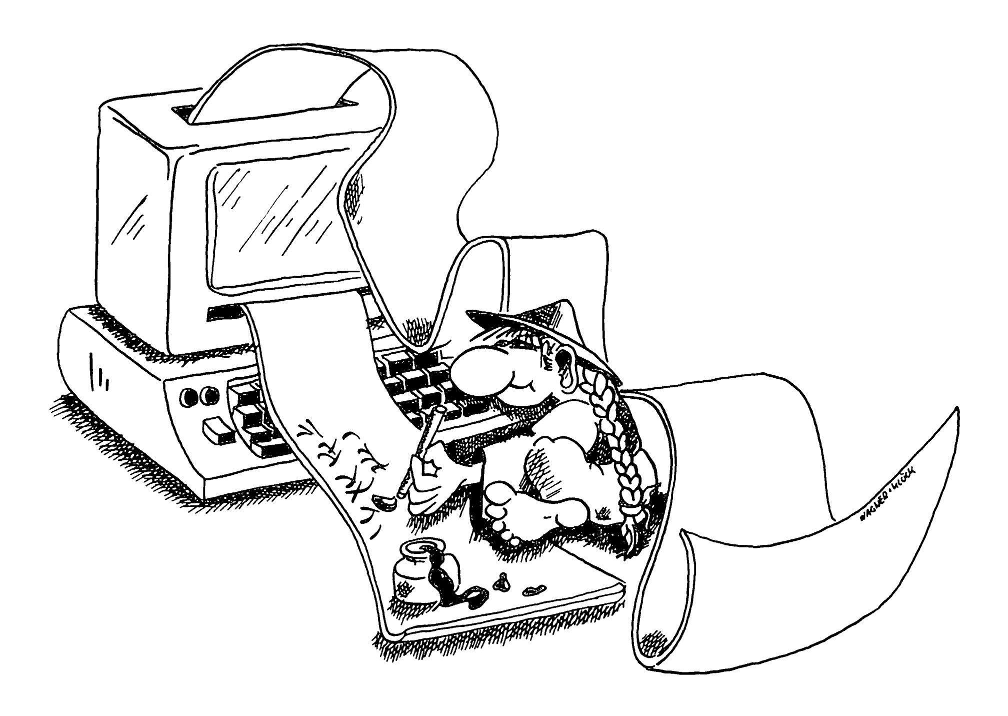


HAIKU-GEDICHTE

Mit diesem Programm können Sie Haikus - eine alte Form japanischer Dichtung - erstellen. Diese traditionelle Gedichtform besteht aus drei Zeilen mit jeweils fünf, sieben und wieder fünf Silben. Themen dieser Gedichte sind gewöhnlich die jahreszeitlichen Veränderungen in der Natur und die unterschiedlichen menschlichen Stimmungen. Aus diesem Grund enthalten die vom Programm willkürlich zusammengestellten Ausdrücke auf diese Themen bezogenes Vokabular. Sie werden überrascht sein, welch schöne Haiku-Gedichte dieses Programm schreiben kann!

Variation

Verändern Sie die Ausdrücke, die zum Aufbau der Haikus verwendet werden, durch Änderung der DATA-Anweisungen in den Zeilen 300-390. Vorsicht: Jeder neue Ausdruck muß die gleiche Silbenzahl haben wie derjenige, den er ersetzt.



Haiku-Gedichte

```
READY.

100 REM HAIKU GEDICHTE
110 POKE 53281,1
120 FOR X=0 TO 9: READ F$(X):NEXT:FOR X=0 TO 7:READ S$(X):NEXT X
130 FOR X=0 TO 7: READ T$(X): NEXT X
140 PRINT "♥":PRINT TAB( 17)"■GEDICHTE■" : PRINT
150 PRINT : PRINT "ICH BEGRUESSE SIE, WERTER FREUND DER POESIE.":PRINT
160 PRINT "ICH BIN EIN JAPANISCHES HAIKU PROGRAMM.":PRINT
170 PRINT "BEI BELIEBIGEM TASTENDRUCK SCHREIBE ICH    EIN GEDICHT FUER SIE."
180 PRINT : PRINT "HAIKU IST EINE SEHR ALTE FORM DER DICHTUNG."
190 PRINT "ES IST MIR EINE BESONDERE EHRE, FUER SIE DICHTEN ZU DUERFEN."
200 PRINT : PRINT "BITTE, DRUECKEN SIE IRGENDEINE TASTE ZUM STARTEN."
210 GET Q$: IF Q$="" THEN 210
220 A= INT ( RND (8)*10):B=INT ( RND (8)*8):C=INT ( RND (6)*8)
230 PRINT "■■■■■■■■■■"
240 PRINT TAB( 20- LEN (F$(A))/2);F$(A)
250 PRINT TAB( 20- LEN (S$(B))/2); S$(B)
260 PRINT TAB(20- LEN (T$(C))/2); T$(C)
270 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"DRUECKEN SIE DIE TASTE■R■ FUER EIN NEUES HAIKU."
280 GET Q$: IF Q$="" THEN 280
290 IF Q$="R" THEN 220
300 DATA GAST DER GRAUEN BERGE,HEUTE SCHON SAH ICH,SPRITZER AUF DEM TEICH
310 DATA ROSA KIRSCHBLUETEN,FALLEN VOM ZWEIG,FRISCHE KREIDESPUR
320 DATA SCHNEEGLANZ AUF HUEGELN,ROTWANGIGES KIND,MONDBEGLAENZTE STILLE
330 DATA NEU DES GARTENS KLEID,EIN KURZES AUFLEUCHTEN NUR
335 DATA EICHHORN SAMMELT EICHELN
340 DATA GEBROCHEN DIE SPIEGELUNG ,WIND IN KUEHLER DAEMMERUNG
350 DATA ROTES LAUB TANZT UM RECHEN,BEFLUEGELT DIE PHANTASIE
360 DATA LACHEN UND SPIELE IM SCHNEE,SANFTE STRAHLEN DES MONDLICHTS
370 DATA SOMMERGEWITTER,WINTER WIRD ES NUN,MONDBEGLAENZTE STILLE
375 DATA NEU DES GARTENS KLEID
380 DATA STOFF FUER KINDERSPIEL,DIE SOMMERKINDER,ROTWANGIGES KIND
390 DATA SPRITZER AUF DEM TEICH

READY.
```

IMBISS NUR FÜR SCHNELLRECHNER

Für dieses Rechenspiel setzen Sie am besten gleich Ihre Schnelldenkkappe auf, und dann hinein ins gefährliche Abenteuer! Sie wollen an der Küste des Ozeans Ihren Imbiß einnehmen, müssen aber erst einige gefährliche Flutbecken durchqueren, indem Sie von Felsen zu Felsen springen, ehe Sie zu Ihrem wohlverdienten Schmaus kommen. Jede richtige Lösung eines Rechenproblems bringt Sie auf den nächsten Felsen, näher zu Ihrem Imbiß. Haben Sie drei richtige Antworten hintereinander gegeben, dürfen Sie sofort essen. Aber vorsicht: Eine einzige falsche Antwort, und Sie werden von Kopf bis Fuß naß!

Variation 1

Wenn Sie die Gleichungen für A und B in den Zeilen 290 und 300 variieren, können Sie den Zahlenbereich in einer Aufgabe ändern. A=INT(RND(9)*20)+1 enthält Zahlen bis 20 in der Aufgabenstellung.

Variation 2

Gestalten Sie das Spiel noch anspruchsvoller, und verwandeln Sie die Gleichungen in Multiplikations-Aufgaben. Dazu müssen Sie das Pluszeichen in den Zeilen 340, 360 und 370 in ein Multiplikationszeichen abändern.

```
READY.

100 REM IMBISS FUER SCHNELLRECHNER
110 POKE 53281,14: POKE 53280,6
120 PRINT "[illegible]":FOR X=1 TO 17: PRINT : NEXT X
130 PRINT TAB( 34);"[illegible]IMBISS"
140 PRINT "[illegible]";
150 PRINT "[illegible]";
160 PRINT "[illegible]";
170 PRINT "[illegible]";
180 PRINT "[illegible]                                          ";
190 PRINT "[illegible]              [illegible]IMBISS FUER SCHNELLRECHNER[illegible]"
200 PRINT "[illegible]"
```

Imbiß nur für Schnellrechner



```
210 PRINT "▮▮▮▮▮     "
220 PRINT "▮▮▮▮▮▮ ▮"
230 D$="▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩"
240 J$(1)="▮▮":J$(2)="▮▮▮▮▮▮▮":J$(3)=J$(2)+"▮▮▮▮▮▮▮▮▮"
250 J$(4)=J$(3)+"▮▮▮▮▮":J$(5)=J$(4)+"▮▮▮▮▮▮":J$(6)=J$(5)+"▮▮▮▮▮"
260 U$(1)="▮ O":U$(2)="/▮ ▮\":U$(3)="▮H"
270 E$(1)="   ":E$(2)="    ":E$(3)="   "
280 J=1
290 A= INT ( RND (8)*9)+1
300 B= INT ( RND (8)*9)+1
310 PRINT D$;: FOR X=1 TO 3: PRINT J$(J);U$(X): NEXT X
320 PRINT "▩▩▩▩▩▩▩▮▮▮▮▮▮                        "
330 PRINT "▮▮▮▮▮▮                    "
340 PRINT "▩▩▩▩▩▩▩▮▮▮▮▮▮WIEVIEL IST"A"+"B;
350 INPUT C
360 IF A+B=C THEN 430
370 PRINT "▮▮▮▮▮▮DIE ANTWORT LAUTET"A+B
380 PRINT D$;: FOR X=1 TO 3: PRINT J$(J);E$(X): NEXT X
390 PRINT D$;"▩▩";:FOR X=1 TO 2: PRINT J$(J);"▮▮";U$(X): NEXT X
400 SO=54272: FOR Z=SO TO SO+24:POKE Z,0:NEXT Z:POKE SO+5,11:POKE SO+6,31
405 POKE SO+24,15
410 POKE SO+1,65: POKE SO,227: POKE SO+4,129
420 PRINT "▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▮▮▮▮▮▮PLATSCH!!!": FOR T=1 TO 500: NEXT T: GOTO 490
430 PRINT "▮▮▮▮▮▮RICHTIG!"
440 FOR T=0 TO 999: NEXT T
450 PRINT D$;: FOR X=1 TO 3: PRINT J$(J);E$(X): NEXT X
460 J=J+1: IF J<6 THEN 290
470 PRINT D$;: FOR X=1 TO 3: PRINT J$(J);U$(X): NEXT X
480 PRINT "▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▮▮▮▮▮▮SCHMATZ! SCHMATZ! GUTEN APPETIT!!!"
490 PRINT: PRINT "▮▮▮▮▮▮VERSUCHEN SIE ES NOCHEINMAL";: INPUT Q$
500 IF LEFT$ (Q$,1)="J" THEN 110
510 END

READY.
```

BUCHSTABIERBIENCHEN

Dieses Lernspiel ist sehr vielseitig, unterhaltend und lehrhaft zugleich. Das Programm läßt eine Biene über den Bildschirm fliegen, die ein völlig verdrehtes Wort hinter sich herzieht. Ziel des Spieles ist es, das Wort richtig zusammenzusetzen und orthographisch korrekt einzugeben.

Variation 1

Verändern Sie die Anzahl der dargerstellten Wörter durch Änderung der Zeile 320. FOR X=1 TO 10 stellt beispielsweise 10 Aufgaben.

Variation 2

Verändern oder erweitern Sie das Vokabular so, daß es auf den Benutzer zugeschnitten ist, indem Sie zusätzliche DATA-Anweisungen nach Zeile 600 eingeben. Dann müssen Sie in Zeile 110 W so ändern, daß es mit der Anzahl der Wörter in der Wörterliste des Programms übereinstimmt.

```
100 REM BUCHSTABIERBIENCHEN
110 W=10
120 DIM W$(W),S(20)
130 POKE 53280,6: POKE 53281,14: PRINT "[CLR]": PRINT
140 PRINT "WILLKOMMEN BEI BUCHSTABIERBIENCHEN."
150 PRINT:PRINT "GLEICH SEHEN SIE DAS BIENCHEN UEBER DEN BILDSCHIRM FLIEGEN."
160 PRINT"BEI SEINEM FLUG LAESST ES BUCHSTABEN HINTER SICH."
170 PRINT:PRINT"DIESE BUCHSTABEN GEHOEREN ZU EINEM VERDREHTEN WORT."
180 PRINT"SIE MUESSEN DAS RICHTIGE WORT FINDEN UND ES RICHTIG BUCHSTABIERT"
190 PRINT "EINGEBEN, UM PUNKTE ZU ERZIELEN.": PRINT
210 PRINT:PRINT "VIEL ERFOLG.":PRINT
```

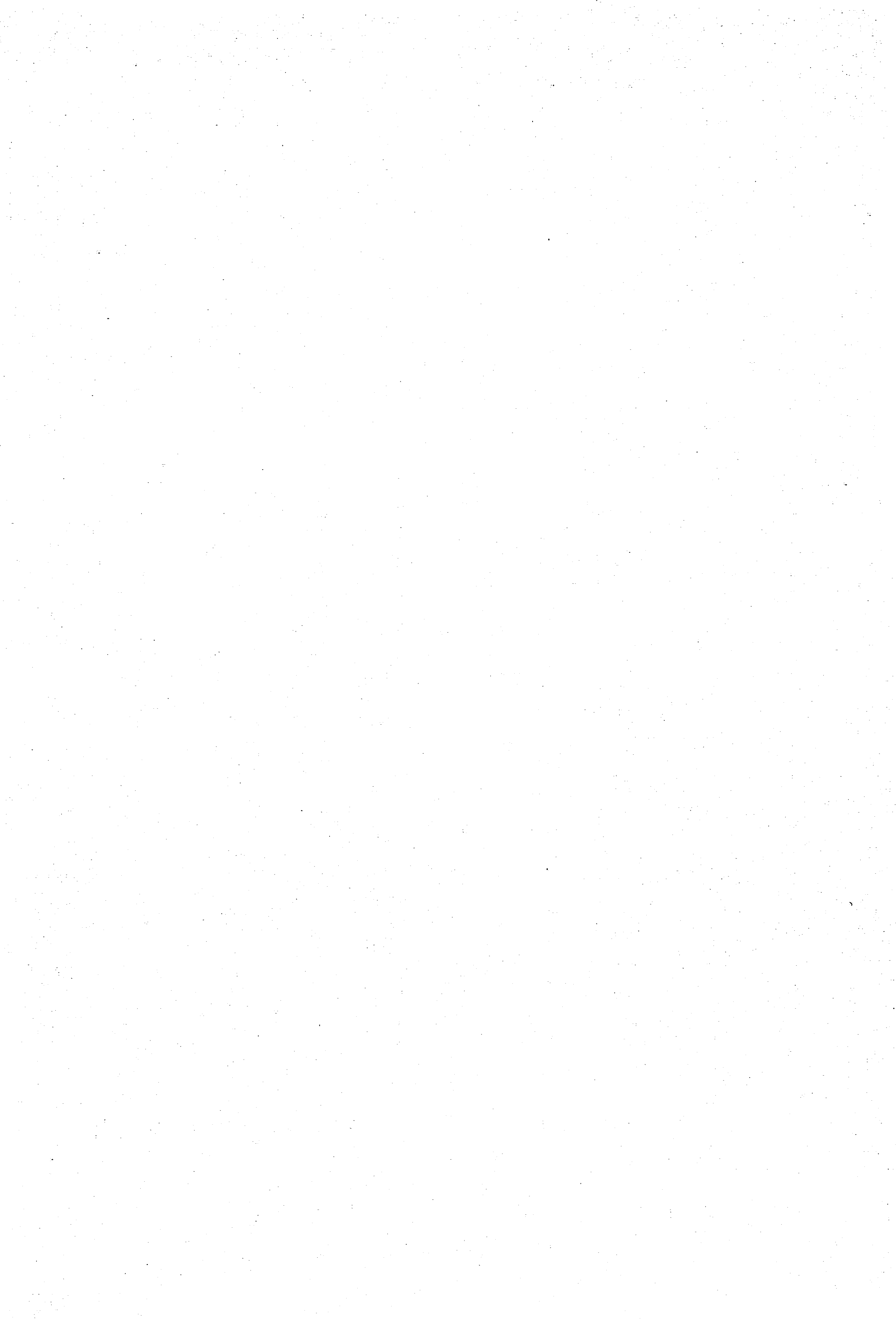
Buchstabierbienchen



```
220 B$(1)="       ×  //"
230 B$(2)="       ■■ π ■ π■■O"
240 B$(3)="    ■■ π ■ π ■ π■"
250 B$(4)="■  <■■ π ■ π ■ π■■="
260 B$(5)="■        ;;"
270 D$="@@@@@@@@@@@":P$="▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶"
280 FOR X=1 TO W: READ W$(X): NEXT
290 PRINT:PRINT "DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM STARTEN."
300 GET Q$: IF Q$="" THEN 300
310 T=0:S=0
320 FOR X=1 TO 8
330 A= INT ( RND (8)*W)+1:W$=W$(A):S$=""
340 L= LEN (W$): FOR Y=1 TO L:S(Y)=0: NEXT Y
350 FOR Y=1 TO LEN (W$)
360 K= INT ( RND (3)*L)+1:IF S(K)=1 THEN 360
370 S$=S$+ MID$ (W$,K,1):S(K)=1: NEXT Y
380 IF S$=W$ THEN 340
390 PRINT "■WORT #"X" PUNKTE="S
400 F=1: FOR Y=1 TO 28:B$= LEFT$ (P$,Y)
410 IF LEN (B$)>17 AND F<L+1 THEN PRINT D$;B$"■■@@■■" MID$ (S$,F,1):F=F+1
420 PRINT D$
430 FOR Z=1 TO 5: PRINT B$;B$(Z): NEXT Z
440 FOR T=1 TO 49: NEXT T,Y
450 PRINT D$;
460 PRINT D$;"■@@@@@"
470 INPUT "EINGABE DES RICHTIG BUCHSTABIERTEN WORTES";C$:PRINT
480 IF C$=W$ THEN PRINT TAB( 13) "■DAS IST RICHTIG!":S=S+125: GOTO 510
490 PRINT TAB( 10)"■FALSCH, ES WAR "W$"."
```

```
500 FOR T=1 TO 1000: NEXT T
510 FOR T=1 TO 2000: NEXT T
520 NEXT X
530 PRINT "J": PRINT
540 IF S>900 THEN PRINT "SIE GEWINNEN DAS BUCHSTABIERSPIEL!": GOTO 580
550 IF S>800 THEN PRINT "SEHR GUT GEMACHT.": GOTO 580
560 IF S>700 THEN PRINT "GANZ ORDENTLICH.": GOTO 580
570 PRINT "SIE MUESSEN NOCH MEHR UEBEN."
580 PRINT:INPUT "SPIELEN SIE NOCHEINMAL";Q$
590 IF LEFT$ (Q$,1)="J" THEN 290
600 DATA DASS,IHR,HAUS,BOOT,FRIEDEN,DRACHE,ORANGE,SPIEL,LIEBE,HOFFNUNG

READY.
```



SCHNELLESEN

Grundprinzip des Schnellesens ist die Tatsache, daß man mehr erfaßt und mehr behält, wenn man Wörter im Textzusammenhang liest, als wenn man versucht, sich jedes Wort einzeln einzuprägen. Dieses Programm hilft Ihnen, erstaunliche Fertigkeiten im Schnelllesen zu entwickeln. Auf dem Bildschirm erscheinen Sätze nur ganz kurz, dann wird mit Fragen, die nur die Antworten "richtig" oder "falsch" zulassen, getestet, was Sie behalten haben.

Das Spiel wird mit zwei Spielern gespielt. Nach der Aufforderung durch den Computer gibt Spieler 1 fünf Aussagen und fünf entsprechende Alternativen (richtig/falsch) zusammen mit den Antworten ein. Spieler 2 entscheidet dann darüber, wie lange jeder Ausdruck auf dem Bildschirm erscheinen soll. Die Zeitdauer braucht nur 0.02 Sekunden betragen. Nachdem die Aussagen kurz auf dem Bildschirm erschienen sind, wird Spieler 2 anhand der Fragen getestet. Die Punktzahl, die er erhält, basiert auf dem Verhältnis zwischen richtigen Antworten und der Zeit, die er zum Lesen der Fragen hatte.

Anschließend wechseln die Spieler die Rollen, und Spieler 2 unterzieht sich dem Schnellesetest.

Variation 1

Wandeln Sie das Spiel in ein Schnellrechen-Spiel um. Sie brauchen nur Rechenaufgaben und Lösungen anstelle der Sätze einzugeben und die betreffenden PRINT-Anweisungen zu ändern.

Variation 2

Verwandeln Sie das Spiel in eine Übersetzungs-Übung. Setzen Sie anstelle der Sätze fremdsprachliche Ausdrücke und ihre deutschen Entsprechungen ein, und ändern Sie die betreffenden PRINT-Anweisungen.

Schnellesen




```
READY.

100 REM SCHNELLESER
110 Q=5: DIM P$(2,Q),Q$(2,Q),A$(2,Q)
120 POKE 53281,6: PRINT "{CLR}▣"
130 PRINT TAB( 14)"{RVS ON}SCHNELLESER": PRINT
140 PRINT "WILLKOMMEN BEI DIESEM SPIEL, DAS SCHNELLIGKEIT UND"
150 PRINT "KONZENTRATION ERFORDERT.": PRINT
160 PRINT"SIE MUESSEN DEN TEXT IN EINEM AUGENBLICK AUFNEHMEN KOENNEN.": PRINT
170 PRINT"NACHDEM DER TEXT AUF DEM BILDSCHIRM ERSCHIENEN IST, KOMMEN"
180 PRINT "FRAGEN ZUM INHALT."
190 PRINT "RICHTIGE ANTWORTEN BRINGEN IHNEN PUNKTE EIN."
200 PRINT "JE NIEDRIGER DER ZEITFAKTOR, DESTO MEHR PUNKTE GIBT ES."
210 PRINT:PRINT"EIN SPIELER GIBT FUENF SAETZE EIN, UND DAZU FUENF"
220 PRINT "FRAGEN ZUM TEXT SOWIE DIE DAZUGEHOERIGEN ANTWORTEN."
230 PRINT"DER ZWEITE SPIELER GIBT DEN ZEITFAKTOR EIN,"
240 PRINT " DIE ANZAHL DER SEKUNDEN, DIE DER"
250 PRINT "TEXT AUF DEM BILDSCHIRM ANGEZEIGT WERDEN SOLL."
260 PRINT: PRINT "DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE FUER WEITERE HINWEISE."
270 GET Q$: IF Q$="" THEN 270
280 PRINT "{CLR}DIE FUENF SAETZE WERDEN AUF EINMAL ANGEZEIGT, UND DANN"
290 PRINT "WERDEN ALLE FUENF FRAGEN GESTELLT.": PRINT
300 PRINT "DANN KOMMT DER ZWEITE SPIELER AN DIE REIHE."
310 PRINT "DIE FRAGEN MUESSEN ALTERNATIVFRAGEN (ANTWORT:RICHTIG/FALSCH) SEIN."
320 PRINT "RICHTIG WIRD MIT"
330 PRINT "R UND FALSCH WIRD MIT F ANGEZEIGT.": PRINT
340 PRINT "HIER EIN BEISPIEL:":PRINT
350 PRINT "{RVS ON}SATZ:{RVS OFF} DIES IST EIN COMPUTERSPIEL.": PRINT
360 PRINT "{RVS ON}FRAGE:{RVS OFF} R ODER F": PRINT "DIES IST EIN KARTENSPIEL.": PRINT
370 PRINT "{RVS ON}ANTWORT:{RVS OFF} F"
380 PRINT:PRINT "DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM STARTEN."
390 GET Q$: IF Q$="" THEN 390
400 PRINT "{CLR}":P=1
410 INPUT "NAME DES ERSTEN SPIELERS";N$(1): PRINT
420 INPUT "NAME DES ZWEITEN SPIELERS";N$(2):  PRINT
```

```
430 PRINT "♥BEGINNEN SIE JETZT "N$(P)"."
440 FOR X=1 TO Q: PRINT:PRINT"EINGABE VON SATZ #"X
450 PRINT:PRINT"DIE SAETZE DUERFEN NUR EINE ZEILE (40 ZEICHEN) LANG SEIN."
460 PRINT:INPUT P$(P,X)
470 IF LEN (P$(P,X))>40 THEN 450
480 PRINT:PRINT"EINGABE VON FRAGE #"X
490 PRINT:PRINT "DIE FRAGEN DUERFEN NUR EINE ZEILE (40 ZEICHEN) LANG SEIN."
500 PRINT : INPUT Q$(P,X)
510 IF LEN (Q$(P,X))>40 THEN 450
520 PRINT:PRINT "EINGABE VON ANTWORT #"X
530 PRINT : INPUT A$(P,X)
540 IF A$(P,X)="R" OR  A$(P,X)="F"THEN 550
545 PRINT "ANTWORT: R ODER F;": GOTO 530
550 PRINT "♥": NEXT X
560 K=1: IF P=1 THEN K=2
570 PRINT "OK "N$(K)".": PRINT
580 W(K)=0:S(K)=0
590 PRINT"EINGABE DER ANZAHL DER SEKUNDEN,DIE JEDER SATZ AUF DEM BILDSCHIRM"
600 INPUT "ANGEZEIGT WERDEN SOLL";S:IF S>10 THEN PRINT "ZU LANGE!": GOTO 590
610 FOR X=1 TO Q:PRINT "♥▼SATZ #"X:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT P$(P,X)
620 TI$="000000"
630 PRINT "⌂▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶"TI$ : IF TI<S*60 THEN 630
640 PRINT "♥": FOR T=0 TO 999: NEXT T,X
650 FOR X=1 TO 5: PRINT "♥▼FRAGE #▒"X: PRINT
660 PRINT:PRINT Q$(P,X): PRINT
670 INPUT "IHRE ANTWORT";A$: A$= LEFT$ (A$,1)
680 IF A$<>"R" AND A$<>"F"  THEN PRINT"DIES SIND ALTERNATIVFRAGEN.": GOTO 670
690 IF A$=A$(P,X) THEN S(K)=S(K)+700-S:PRINT "▼RICHTIG": GOTO 720
700 W(K)=W(K)+1: PRINT "▼FALSCH":PRINT P$(P,X)
710 PRINT:PRINT: FOR T=1 TO 1000: NEXT T
720 FOR T=0 TO 999: NEXT T,X
730 IF P=1 THEN P=2: GOTO 430
740 PRINT "♥": PRINT
750 PRINT N$(1)" PUNKTE :"S(1),5-W(1)"RICHTIG"
760 PRINT:PRINT
770 PRINT N$(2)" PUNKTE :"S(2),5-W(2)"RICHTIG"
780 IF S(1)>S(2) THEN PRINT N$(1) " IST SIEGER!"
790 IF S(2)>S(1) THEN PRINT,N$(2) " IST SIEGER!"

READY.
```



ZÄHLSPASS FUER VORSCHULKINDER

Dieses nützliche Lernspiel hilft unseren Kleinsten, auf spielerische Art das Zählen von eins bis zehn zu erlernen. Es eignet sich auch sehr gut dazu, ein Kind mit der Handhabung des Computers vertraut zu machen. Es ist leicht zu spielen und einfach zu starten.

Zuerst begrüßt der Computer den kleinen Spieler und fordert ihn auf, die angezeigten Quadrate zu zählen. Der Spieler beantwortet die Frage mit der Eingabe einer Zahl. Eine richtige Antwort quittiert der Computer mit einem lachenden Gesicht, das auf den Bildschirm gezeichnet wird. War die Antwort falsch, verfinstert sich das Lächeln, und die Antwort wird mit einem Stirnrunzeln quittiert. Danach erscheint die richtige Lösung auf dem Bildschirm.

Nach zehn Übungen gibt der Computer sowohl die absolute Punktzahl als auch den Prozentwert der Punktzahl aus.

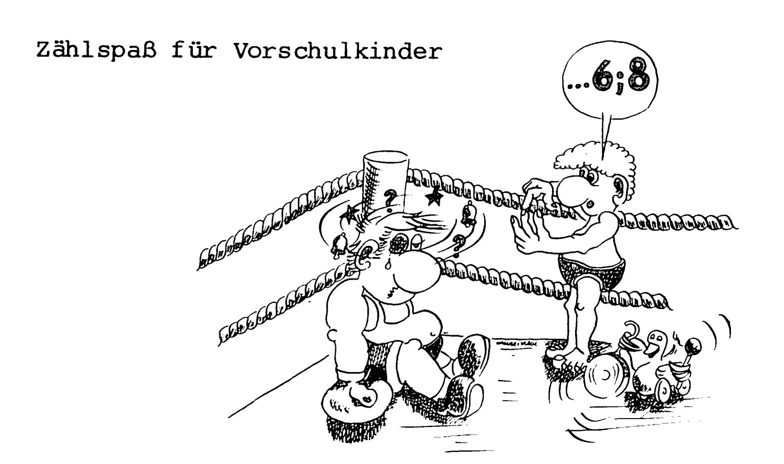
Variation 1

Vervollständigen Sie das lachende Gesicht durch Hinzufügen von Augenbrauen, Haaren, Ohren usw. Benutzen Sie die PRINT-Anweisungen zwischen den Zeilen 150 und 260.

Variation 2

Verändern Sie Q in Zeile 270 und ändern Sie dadurch die Anzahl der Fragen, die dem Benutzer gestellt werden. Mit C=0: FOR Q=1 TO 5 erhält der Benutzer fünf Versuche.

Zählspaß für Vorschulkinder




```
READY.

100 REM ZAEHLSPASS FUER VORSCHULKINDER
110 PRINT "": PRINT:PRINT
120 A$="":B$=A$+"":D$=A$+""
130 M1$="":M2$=""
140 M3$="":M4$=""
150 M5$="":M6$=""
160 PRINT TAB( 17)""
170 PRINT TAB( 15)""
180 PRINT TAB( 14)""
190 PRINT TAB( 14)""
200 PRINT TAB( 13)""
210 PRINT TAB( 13)""
220 PRINT TAB( 13)""
230 PRINT TAB( 14)""
240 PRINT TAB( 14)""
250 PRINT TAB( 15)""
260 PRINT TAB( 17)""
270 C=0: FOR Q=1 TO 10
280 FOR X=1 TO 3: GOSUB 480: READ T$:PRINT A$;"  ";T$:FOR T=1 TO 700: NEXT T
290 GOSUB 490:PRINT A$;"                ":FOR T=1 TO 400: NEXT T: NEXT X
300 PRINT B$;:SQ= INT ( RND (8)*10)+1:FOR Y=1 TO SQ:PRINT " ";: NEXT Y
310 PRINT:PRINT:INPUT "    ";A :IF A<>SQ THEN 330
320 C=C+1: PRINT A$;" RICHTIG": GOSUB 480: FOR T=1 TO 2000: NEXT T: GOTO 350
330 PRINT A$;" FALSCH": GOSUB 480:FOR T=1 TO 1000: NEXT T: GOSUB 500
340 PRINT A$" DIE ANTWORT":PRINT " LAUTET "SQ: FOR T=1 TO 3500: NEXT T
350 GOSUB 490: PRINT A$;"                    "
360 PRINT A$;"                    ":PRINT B$"                    "
370 PRINT B$"                    "
380 FOR T=1 TO 1000: NEXT T: RESTORE
390 NEXT Q
400 PRINT A$;"VON ZEHN":FOR T=1 TO 700: NEXT T
410 GOSUB 490: FOR T=1 TO 400: NEXT T
420 PRINT A$;" VERSUCHEN HABEN":FOR T=1 TO 700: NEXT T
430 GOSUB 490: FOR T=1 TO 400: NEXT T
440 PRINT A$;" SIE "C" RICHTIG.": FOR T=1 TO 700: NEXT T
450 GOSUB 490: FOR T=1 TO 400: NEXT T
460 PRINT B$: INPUT "SPIELEN SIE NOCHEINMAL";Q$:IF LEFT$ (Q$,1)="J" THEN 100
470 END
480 PRINT D$;M1$: PRINT D$;M2$: RETURN
490 PRINT D$;M3$: PRINT D$;M4$: RETURN
500 PRINT D$;M5$: PRINT D$;M6$: RETURN
510 PRINT D$;M3$: PRINT D$,M4$: RETURN
520 DATA WIE,VIELE,QUADRATE?

READY.
```

SCHIESSBUDE

Dieses Spiel hilft Ihnen, noch größere Fertigkeiten im Umgang mit der Tastatur Ihres Computers zu entwickeln.

Sie befinden sich auf dem Jahrmarkt an einer Schießbude, die vier Zielscheiben in Form von Tieren hat. Auf jeder der Zielscheiben erscheint für einen kurzen Augenblick ein Buchstabe. Sie erhalten Punkte, wenn Sie die Buchstaben, die auf den Zielscheiben erscheinen, richtig eingeben.

Das Spiel hat drei Schwierigkeitsgrade, so daß Sie es immer anspruchsvoller gestalten können, je besser Sie tippen. Bei der höchsten Schwierigkeitsstufe, der Expertenebene, werden Typisten, die im Zwei-Finger-System tippen, einige Schwierigkeiten haben, Punkte zu erringen.

Variation

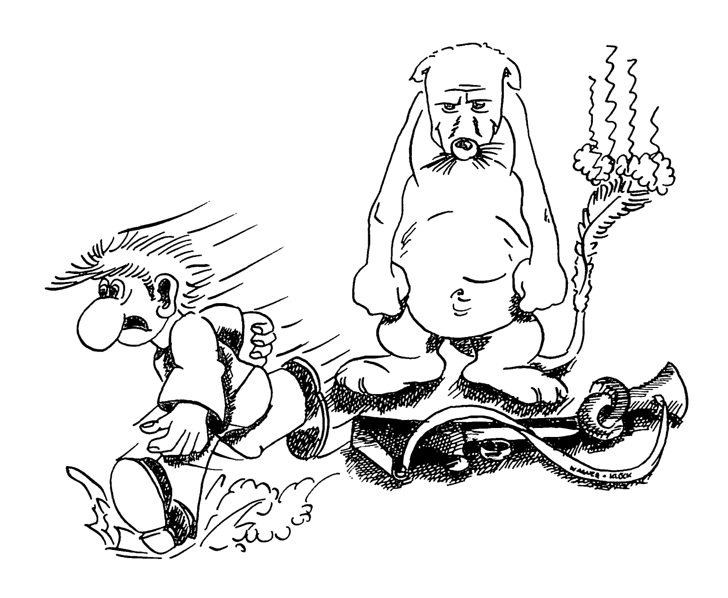
Das Spiel kann auch Zifferntasten, Kommas, Tastenfolgen etc. enthalten, wenn Sie die Programmzeilen 110, 120 und 430 folgendermaßen ändern:

```
110 DIM 1$(55)
120 FOR X=0 TO 55: A$(X)=CHR$(X+35):NEXT
430 FOR Y=1 TO 4: L$(Y)=A$(INT(RND(8)*56)):PRINT K$S(Y);
    L$(Y):F(Y)=0: NEXT
```

```
READY.

100 REM SCHIESSBUDE
110 DIM A$(25)
120 FOR X=0 TO 25:A$(X)= CHR$ (X+65): NEXT X
130 PRINT "□■"
140 PRINT "WILLKOMMEN BEIM TASTENFELDKARNEVAL■."
150 PRINT "AUF JEDEM SCHIESSBUDENTIER ERSCHEINEN BUCHSTABEN, UND "
160 PRINT "IHNEN BLEIBT NUR GANZ WENIG ZEIT ZUR EINGABE"
170 PRINT "DERSELBEN BUCHSTABEN. ES IST GANZ EINFACH: SIE BRAUCHEN NUR DIE"
180 PRINT:PRINT"RICHTIGEN TASTEN ZU DRUECKEN, UND SCHON GIBT'S PUNKTE."
190 PRINT "GEBEN SIE 1,2 ODER 3 EIN;"
200 PRINT "1)LEICHT  2)SCHWIERIG  3)FUER DEN KOENNER"
210 INPUT L: IF L<1 OR L>3 THEN 190
```

Schießbude



```
220 PRINT:PRINT "DRUECKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE ZUM STARTEN"
230 GET Q$: IF Q$="" THEN 230
240 PRINT "" TAB( 12);"PUNKTE:":PRINT:PRINT
250 PRINT "         /                   "
260 PRINT "                                 "
270 PRINT "                                 "
280 PRINT "          HUND                TAUBE"
290 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
300 PRINT TAB( 9)"                            "
310 PRINT TAB( 9)"  ..                   .  >"
320 PRINT TAB( 9)"     "                      "
330 PRINT TAB( 9)"                            "
340 PRINT TAB( 9)" "        "
350 PRINT TAB( 9)"BAER                HAHN"
360 K$(1)="":K$(2)=K$(1)+""
370 K$(3)=K$(1)+"":K$(4)=K$(2)+""
380 IF L=1 THEN T=20
390 IF L=2 THEN T=10
400 IF L=3 THEN T=5
410 X=0
420 I=0
430 FOR Y=1 TO 4:L$(Y)=A$( INT (RND (8)*26)):PRINT K$(Y);L$(Y):F(Y)=0:NEXT Y
440 I=0:C=0
450 GET Q$: IF Q$="" THEN 450
460 FOR Y=1 TO 4: IF Q$=L$(Y) AND F(Y)=0 THEN S=S+10:C=C+1:F(Y)=1
470 PRINT ""; TAB( 19);S: IF C=4 THEN I=T:Y=4
480 NEXT Y
490 I=I+1: IF I<T THEN 450
500 X=X+1: IF X<6 THEN 430
510 PRINT ""
520 PRINT TAB( 15)"DAS SPIEL IST AUS.":PRINT:PRINT
530 PRINT TAB( 16)"SIE SIND SIEGER."
540 PRINT: PRINT
550 PRINT TAB( 13)"ENDPUNKTZAHL:"S

READY.
```

DOLMETSCHER

Dieses Programm ist ein Lernquiz. So, wie es geschrieben ist, agiert es als Englisch-Dolmetscher. Sie wählen eine Anzahl von Fragen aus, die gestellt werden sollen. Das deutsche Wort erscheint auf dem Bildschirm, und der Computer fordert Sie auf, das entsprechende englische Wort einzugeben.

Die richtigen und falschen Antworten werden angezeigt. War die Antwort falsch, wird das richtige Wort angezeigt. Wenn alle Fragen beantwortet sind, gibt der Computer die Punktzahl aus.

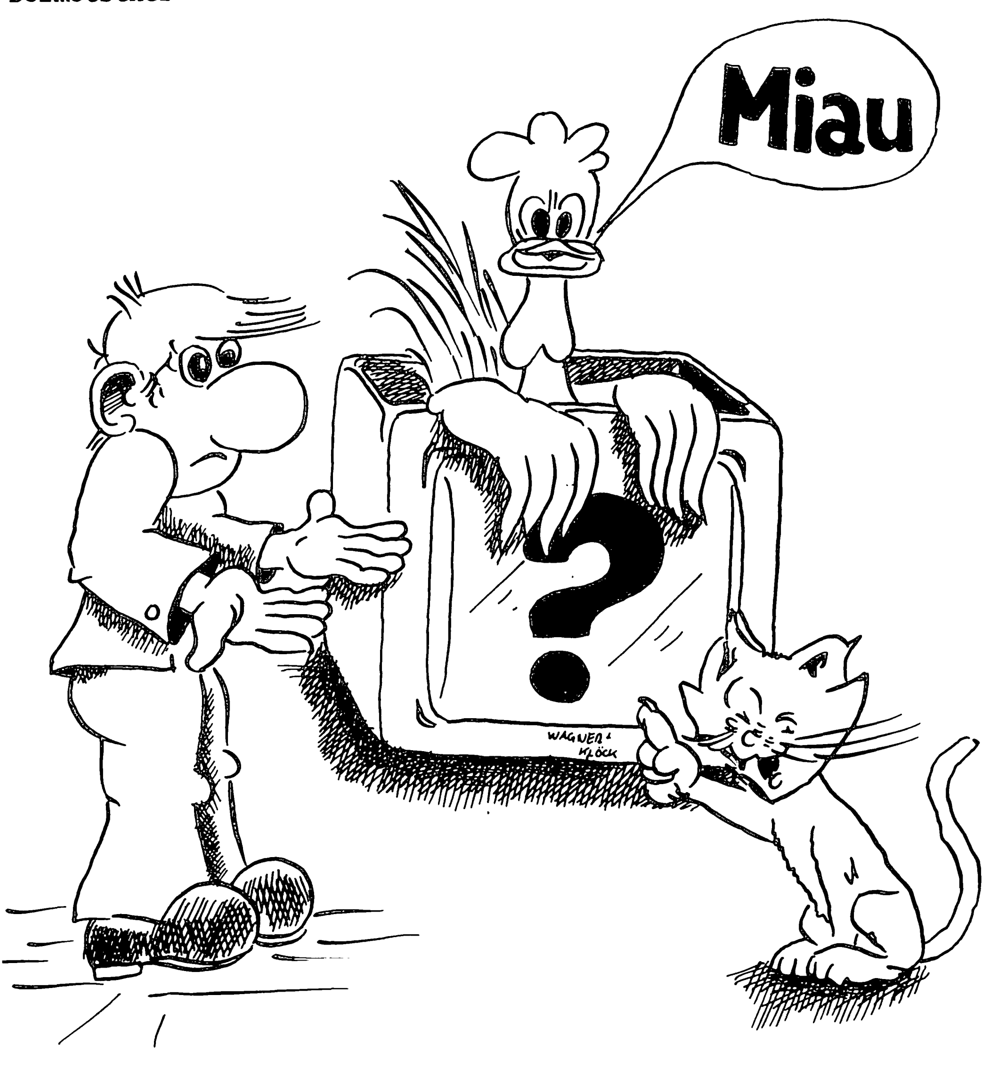
Variation 1

Erweitern Sie das Vokabular des Computers durch Einfügen weiterer DATA-Anweisungen nach Zeile 420. Nach jedem deutschen Wort muß seine Übersetzung in die Fremdsprache und ein Komma folgen. Sie müssen auch die Programmzeilen 110 und 120 so ändern, daß diese die erweiterte Liste aufnehmen können. Haben Sie beispielsweise 50 Wörter, müssen Sie die DIM-Anweisungen in Zeile 110 in DIM E$(50),O$(50) abändern. Den Maximalwert von X in Zeile 120 müssen Sie auf die gleiche Wortzahl abändern: FOR X=1 TO 50. Man kann in den Commodore 64 mehrere tausend Wörter eingeben.

Variation 2

Sie können statt Englisch auch jede andere Fremdsprache wählen, die sich lateinischer Schriftzeichen bedient. Sie brauchen dann nur das Vokabular in den Zeilen 410-420 entsprechend abzuändern.

Dolmetscher




```
READY.

100 REM DOLMETSCHER
110 DIM E$(10),O$(10)
120 FOR X=1 TO 10: READ E$(X),O$(X): NEXT X
130 PRINT "♥"
140 PRINT "WILLKOMMEN AN DER KYBERNETISCHEN SCHULE FUER COMPUTERGESTUETZTES";
145 PRINT " SPRACHTRAINING."
150 PRINT:PRINT"ICH BIN AMANDA, EIN RECHTSCHREIB- UND UEBERSETZERPROGRAMM."
160 PRINT:PRINT "HEUTE HELFE ICH IHNEN BEIM ENGLISCHLERNEN.": PRINT
170 PRINT:INPUT "WIE HEISSEN SIE";N$: PRINT "♥"
180 PRINT "GUT ";N$;",": PRINT
190 PRINT "BESPRECHEN WIR ZUERST DIE SPIELREGELN.": PRINT
```

```
200 PRINT "1) GEBEN SIE EINE ANTWORT EIN, WENN SIE DARUM GEBETEN WERDEN.":PRINT
210 PRINT "2) BEIM EINTIPPEN EINER ANTWORT MUESSEN SIE"
220 PRINT "    DIE ▪'RETURN'-TASTE▪ DRUECKEN.": PRINT
230 PRINT "3) ICH WERDE SIE NACH DEM RICHTIGEN ENGLISCHEN AUSDRUCK FUER EIN"
240 PRINT"WORT FRAGEN, SIE TIPPEN DIE ANTWORT EIN UND DRUECKEN ▪RETURN▪.":
245 PRINT
250 PRINT "    AM ENDE DES SPIELES GEBE ICH IHNEN AN,"
260 PRINT "    WIE GUT SIE INSGESAMT WAREN.": PRINT: PRINT
270 INPUT "WIEVIELE FRAGEN SOLL ICH IHNEN STELLEN";Q
280 S=0: FOR C=1 TO Q: PRINT "▪": PRINT "FRAGE #"C
290 X= INT ( RND(8)*10)+1:PRINT "WAS HEISST AUF ENGLISCH: "E$(X)
300 PRINT : INPUT A$
310 IF A$=O$(X) THEN S=S+1:PRINT "RICHTIG": GOTO 330
320 PRINT "FALSCH. DIE RICHTIGE UEBERSETZUNG LAUTET:   "O$(X)
330 PRINT:PRINT "DRUECKEN SIE ▪RETURN▪ FUER DIE NAECHSTE FRAGE."
340 GET Q$: IF Q$="" THEN 340
350 NEXT C
360 PRINT "▪"N$",":PRINT " VON "Q" FRAGEN HABEN SIE "S" RICHTIG BEANTWORTET:"
370 PRINT INT (S*100/Q+.5)"PROZENT.": PRINT
380 INPUT "MOECHTEN SIE NOCHEINMAL SPIELEN";Q$
390 IF LEFT$ (Q$,1)="J" THEN PRINT "▪": GOTO 270
400 PRINT :PRINT "DANKE FUER'S MITMACHEN!"
410 DATA TUN,TO DO,SPRECHEN,TO TALK,LEGEN,TO PUT,ESSEN,TO EAT
420 DATA TUER,DOOR,MUND,MOUTH,KUH,COW,GABEL,FORK,LOEFFEL,SPOON,FRIEDEN,PEACE

READY.
```

HINWEISE ZUM PROGRAMMAUSDRUCK

Alle Programme des vorliegenden Buches wurden von den Übersetzern auf dem Commodore 64 ausgetestet. Um Fehler beim Druck zu vermeiden, wurden die Originalausdrucke der Programmlistings wiedergegeben. So erscheint beispielsweise der Tastendruck <CLR HOME> innerhalb einer Print-Anweisung als inverses 'S' im Programmausdruck.

In der Tabelle auf der folgenden Seite finden Sie einen Programmausdruck der Grafikzeichen, die für bestimmte Tastenkombinationen nicht aus der Commodore-Tastatur ersichtlich sind. So bedeutet beispielsweise die Tastaturkombination <CTRL-BLK>, daß die CTRL- und die BLK-Taste gleichzeitig gedrückt werden müssen. Die Commodore-Taste wird als <COMD> abgekürzt.

Bei der Eingabe der Programme ist es unbedingt erforderlich, daß die Anzahl der Grafik- bzw. Leerzeichen so eingehalten wird, wie sie im Programmausdruck angegeben ist. Um eine einfache Kontrolle darüber zu erhalten, finden Sie nachfolgend ein "Lineal" abgedruckt, mit dem die Anzahl der Zeichen im Programmlisting ausgezählt werden kann. Wenn Sie es ausschneiden oder kopieren, können sie es zwischen die Anführungszeichen legen und die Anzahl ausrechnen.

TASTENKOMBINATIONSTABELLE

DRUCKBILD **ZU BETAETIGENDE TASTEN**

```
READY.

20 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CURSOR NACH UNTEN> 10 MALGEDRUECKT
30 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CURSOR NACH OBEN> 10 MAL GDRUECKT
40 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CURSOR NACH RECHTS> 10 MAL GEDRUECKT
50 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CURSOR NACH LINKS> 10 MAL GEDRUECKT
60 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CLR HOME> 10 MAL GEDRUECKT
70 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <SHIFT-CLR HOME> 10 MAL GEDRUECHT
80 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CTRL-RVS ON> 10 MAL GEDRUECKT
90 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CTRL-RVS OFF> 10 MAL GEDRUECKT
100 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CTRL-BLK> 10 MAL GEDRUECKT
110 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CTRL-WHT> 10 MAL GEDRUEKT
120 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CTRL-RED> 10 MAL GEDRUECKT
130 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CTRL-CYN> 10 MAL GEDRUECKT
140 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CTRL-PUR> 10 MAL GEDRUECKT
150 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CTRL-GRN> 10 MAL GEDRUECKT
160 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CTRL-BLU> 10 MAL GEDRUECKT"
170 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <CTRL-YEL> 10 MAL GEDRUECKT
200 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <COMD-1> 10 MAL GEDRUECKT
210 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <COMD-2> 10 MAL GEDRUECKT
220 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <COMD-3> 10 MAL GEDRUECKT
230 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <COMD-4> 10 MAL GEDRUECKT
240 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <COMD-5> 10 MAL GEDRUECKT
250 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <COMD-6> 10 MAL GEDRUECKT
260 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <COMD-7> 10 MAL GEDRUECKT
270 PRINT"[illegible]" :REM TASTE <COMD-8> 10 MAL GEDRUECKT
300 PRINT"[illegible]" :REM FUNKTIONSTASTE <F 1> 10 MAL GEDRUECKT
310 PRINT"[illegible]" :REM FUNKTIONSTASTE <F 2> 10 MAL GEDRUECKT
320 PRINT"[illegible]" :REM FUNKTIONSTASTE <F 3> 10 MAL GEDRUECKT
330 PRINT"[illegible]" :REM FUNKTIONSTASTE <F 4> 10 MAL GEDRUECKT
340 PRINT"[illegible]" :REM FUNKTIONSTASTE <F 5> 10 MAL GEDRUECKT
350 PRINT"[illegible]" :REM FUNKTIONSTASTE <F 6> 10 MAL GEDRUECKT
360 PRINT"[illegible]" :REM FUNKTIONSTASTE <F 7> 10 MAL GEDRUECKT
370 PRINT"[illegible]" :REM FUNKTIONSTASTE <F 8> 10 MAL GEDRUECKT

READY.
```



35 ausgesuchte Spiele für Ihren Commodore 64

Spannende Spiele zum Selbstprogrammieren!
Programmieren Sie selbst 35 faszinierende Spiele für Ihren Commodore 64. Es ist ganz einfach: Sie brauchen nur die vollständige Programmauflistung in Ihren Computer einzugeben, und schon können Sie spielen. Die Spiele sind komplett und enthalten alles, was sie interessant und fesselnd macht:
Farbe,
Grafiken,
Ton,
Anweisungen für die Spieler und die Punktwertung sowie eine Kurzbeschreibung.
Die Spiele sind in Commodore 64-BASIC geschrieben, der vielseitigen, leicht verständlichen Programmiersprache. Jedem der Spiele in diesem Buch sind Vorschläge zur Programmabwandlung beigefügt.
So können Sie beim Spielen geichzeitig Ihre Programmierkenntnisse vertiefen. Werden Sie kreativ und verändern Sie die Spiele so, daß sie nach Ihren Wünschen und Vorstellungen laufen!
Sie haben die Auswahl unter einer Vielzahl von Automaten-, Brett- und Lernspielen. Nie zuvor hat Ihnen Ihr Commodore 64 so viel Spaß gemacht!

Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft
ISBN 3-89090-064-X